

NINTENDO 64

罪と罰

はし 地球の継承者

SIN and PUNISHMENT

完全攻略
ガイドブック

Complete Guide of SIN and PUNISHMENT



DENGEKI

●初心者から上級者まで完全フォロー

罪と罰 地球の継承者

完全攻略ガイドブック

新感覚のガンシューティングACT『罪と罰』。ラストまで突破する攻略方法はもちろん、ハイレベルのスコアやタイムのたたき出し方までしっかりサポート！ さらにラスボス戦をノーダメージでクリアするともらえる、超激ムスーパーナス、パーフェクトボーナスのゲット方法も徹底攻略！ またゲームだけではわからない、世界設定、未公開キャラクター原画など、ファンにはたまらない『罪と罰』設定資料も公開。深く濃く『罪と罰』に迫った攻略本ここに登場。

©2000 Nintendo

攻略から最新情報までおまかせのNINTENDO64専門誌

電撃 NINTENDO64

毎月21日発売



電撃攻略王

●ニンテンドウ64

スーパーロボット大戦64&スーパーロボット大戦
リンクバトル 完全攻略ガイド
完全攻略 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 解法の書
完全攻略 ドンキーコング64 なんでもバナナ発見ブック
ぬし釣り64 潮風にのって 公式攻略ガイド
牧場物語2 しあわせ攻略ブック
ポケモンスタジアム2 絶対必勝BOOK
星のカービィ64 キラキラ冒険ガイドBOOK
マリオストーリー かんべき攻略ガイド

●ゲームボーイカラー

牧場物語GB3 ボーイ・ミーツ・ガール 完全攻略ガイド
ポケットモンスター 金・銀 完全攻略! マップ&ストーリー
完全ゲット! ポケモンずかん! ポケットモンスター 金・銀!

●プレイステーション2

エヴァーグレイス 公式攻略ガイド
XFI REE クロスファイアー 公式攻略ガイド
Sorcerous Stabber ORPHEN 魔術士オーフェン 完全攻略ガイド
鉄拳TAG TOURNAMENT 完全攻略ガイド
デッド オア アライヴ2 公式攻略ガイド
やるドラDVD スキャンダル 攻略&VISUAL BOOK
OSTORY 公式攻略ガイド
RING OF RED 公式攻略ガイド

●プレイステーション

SDガンダム GGENERATION-F 最速攻略ガイド
SDガンダム GGENERATION-F 熱血攻略ガイド
機動戦士ガンダム 千鶴の野望 ジオンの系譜 出撃戦略ガイド
スーパーロボット大戦α 完全攻略ガイド
スーパーロボット大戦F 完全攻略ガイド
スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド
スーパーロボット大戦コンプリートボックス 完全攻略ガイド
トワイライトシンドローム 再会 公式攻略ガイド
ハッピーサルベージ 公式攻略 ファンブック
マリオネットカンパニー 公式攻略ガイド ザ・コミュニケーションバイブル
悠久組曲 All Star Project 公式攻略ガイド
KID公認 夢のつばさ ビジュアル&攻略ガイド
立体忍者活劇 天竺式 公式攻略ガイド
ロックマンDASH2 エピソード2 大なる遺産 完全攻略ガイド

●ドリームキャスト

機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION 完全攻略ガイド
グランディアII 公式攻略ガイド
シェンムー 一章 機壇賞 最速攻略ガイド
首都高バトル 公式ガイドブック
デスビリア 公式攻略ガイド
デッド オア アライヴ2 公式攻略&ガールズ
バーチャストライカー2 ver.2000.1 完全攻略ガイド
ルームメイトノベル 佐藤由香 公式攻略ガイド

●プレイステーション&ドリームキャスト

トゥームレイダー4:ラスト レベレーション 完全攻略ガイド
マリオネットカンパニー2 Chui 公式攻略ガイド ザ・コンプリートバイブル
悠久組曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド

●ワンダースワン

スーパーロボット大戦COMPACT 完全攻略ガイド
スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部:地上激動篇 完全攻略ガイド
スーパーロボット大戦COMPACT2 第2部:宇宙激戦篇 完全攻略ガイド

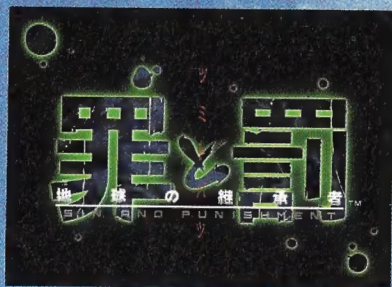
電撃攻略王DEEP

●ニンテンドウ64

オウガバトル64 攻略の魔導書

●プレイステーション

SDガンダム GGENERATION-O 超完全攻略バイブル
ヴァルキリープロファイル ザ・コンプリート



完全攻略ガイドブック

complete guide of SIN and PUNISHMENT



罪と罰 地球の継承者

完全攻略 ガイドブック

SIN and PUNISHMENT

Contents

ストーリー&キャラクター紹介 3

基本システム編 7

操作方法やアクションでの使えるテクニックを紹介

基本操作をマスターせよ! 8

移動 9

攻撃 10

トレーニングで腕試し! 12



ステージ攻略編 13

ステージを難易度ごとに徹底攻略

基礎知識 14

0-0 / サキの夢 16

1-1 / 新宿での攻防 18

1-2 / ラダン戦 24

1-3 / 壮絶! 巨大カチュア戦 31

2-1 / 敵空母に進入 34

2-2 / 空中戦 43

2-3 / 20年後のアメリカ 58

3-1 / 北海道での攻防 66

3-2 / アイラン救出作戦 71

3-3 / 最終決戦 78

隠しモードの出現条件 80



設定資料編 99

ゲームだけではわからない、「罪と罰」の設定、未公開イラストを大公開!

イラストギャラリー 100

極秘設定資料 106

開発スタッフインタビュー 110

スコア&タイムアタック攻略編 81

ハイスコアやタイムアタックで高得点を出すための攻略

[スコアアタック編]

スコアアタックのポイント解説 82

0-0 83

1-1 84

1-2 85

1-3 86

2-1 86

2-2 87

2-3 88

3-1 89

3-2 90

3-3 91

トレーニングでもハイスコア 92



[タイムアタック編]

タイムアタックのポイント解説 93

0-0 93

1-1 94

1-2 94

1-3 95

2-1 95

2-2 96

2-3 96

3-1 97

3-2 97

3-3 98



SIN and PUNISHMENT Story

圧倒的な平和— それがすべての 罰の始まり

新世紀を迎えて間もない時代——

圧倒的な平和を迎えることに成功した人類は、

有史以来最高の繁栄の時代を迎えていた——。

しかし、その結果爆発的に増加した人口に
食料生産が追いつかず、各地で食料不足が
深刻になりつつあった。

人類は新たな食用源を求め、

異常環境下ですら繁殖を

可能とする「新種」生命体の

創造に着手した。

新種生命体の創造は成功し、

その巨大な牧場に北海道が選ばれた——。

新たな食用源を得ることに

成功した人類は、

再び繁栄を続けるものと思われた。

しかし——。

「新種」の中から、

人類狩猟を本能とする攻撃体が

突如として発生、

人類を襲い始める。

以後「ルフィアン」と呼ばれる攻撃体は

群をなして

日本列島を南下し、

東北部一帯を制圧するに至る。

「ルフィアン」の侵攻が目前に迫った首都では、

混乱に陥った市民による

大規模な暴動が頻発する。

事態は

国際治安組織「武装ボランティア」の派遣に及び、

武力による暴徒鎮圧へと発展していく。

果たして、

この国に未来は——いや、

人類に未来はあるのか!?

対立する3つのグループ(勢力)

混乱する首都では3つのグループそれぞれが独自の行動をしており、そこには人間同士の対立、そして人類と新生命体ルフィアンとの敵対関係が形成されているのだ。



そして未来は 若者たちの手に ゆだねられた——。

SIN and PUNISHMENT Character

人類救済を目指す集団

救済グループ The Relief Group

ルフィアン侵攻が迫り混乱する首都で、行き場を失った人々に人道的かつ献身的な救済活動を行っている市民組織。ルフィアンを人類の敵、武装ボランティアを偽善の衆と唱える、指導者アチによって構成員の役割分担を制度化。ルフィアンを襲撃し食料とするのが主な役割である「狩猟班」と、人々の保護と介助が主な役割である「救護班」とに大きく分けられている。都内に点在する活動拠点において、ルフィアンの本格的な首都侵攻と、対立する武装ボランティアとの衝突によって、食料確保が難航。各拠点の放棄を余儀なくされる。

サキアミヤ

SAKI AMAMIYA age 14

戦闘力はグループ随一

グループ内で戦闘を担当する狩猟班の中心的人物。アイランが改造した保安用携帯銃器を使い、活動を遂行する。以前ルフィアンとの戦闘中に重傷を負ったが、アチの血を輸血され回復した経緯を持つ。それが彼を数奇な運命へと導いた。



アイラン・ジョ

AIRAN JO age 15

サキのよきパートナー

混乱する首都で発生した暴動の中からサキによって、救出された少女で、その後グループに合流。その後行動と共にし、インターネットから得た機械の知識で武器の改造などを行い、仲間をサポートしている。サキと同じ保安用携帯武器を所持している。



アチ

ACHI age 13

救済グループの創設者

救済グループを作り、その組織の頂点に立つ少女。特殊な能力の持ち主で、薬品や救護器具などでは治療できない重傷の傷などを治療し人々の救済活動を行っている。そのほかにも、離れた場所の状況を見られるなど、さまざまな能力を持つ。



最新鋭兵器で武装した国際治安組織

武装ボランティア

The Armed Volunteers

アメリカで発足した民間による国際的な軍事支援を主な目的とした治安組織で、実戦部隊を指揮する上層部は特殊な力を持つ少年達で構成されている。ルフィアン侵攻が迫り、混乱する日本国首都・東京の治安維持のために派遣された。兵器メーカーG&R社から供給される新鋭兵器で武装しており、頻発する住民暴動の鎮圧やルフィアンと戦闘を行なっている。首都からの即時避難を救済グループに勧告するが衝突を続け、現在は強制排除の対象として対立している。

ブラッド

BRAD age 17

誇り高き司令官

東京に派遣された部隊を指揮する若き司令官。テレパシーなどの特殊な能力の持ち主であり、東京湾海上に展開する武装ボランティアの艦隊から部下であるカチュアに指示を送っている。対立する救済グループ、特にアチに対して強い危機感を持っている。



カチュア

KACHUA age 15

信頼厚き側近

司令官ブラッドによって念動力などの特殊能力を与えられた少女。その能力を評価され、司令官側近の地位を獲得するに至るが、ほかの側近との確執を繰り返す。ある目的を達成するために東京へと上陸。部隊を指揮し、その身を戦いの中に投じる。



レダ

LEDA age 5(人間の年齢)

しゃべる新生命体

司令官ブラッドの傍らにいる、知性を持った生命体。その形態はうさぎやねずみなどに似ているが、人との会話能力を持っている。また、カチュアと同様にさまざまな特殊能力を身に付けているようだ。こちらもブラッドにより力を与えられた。性別は雌らしい。

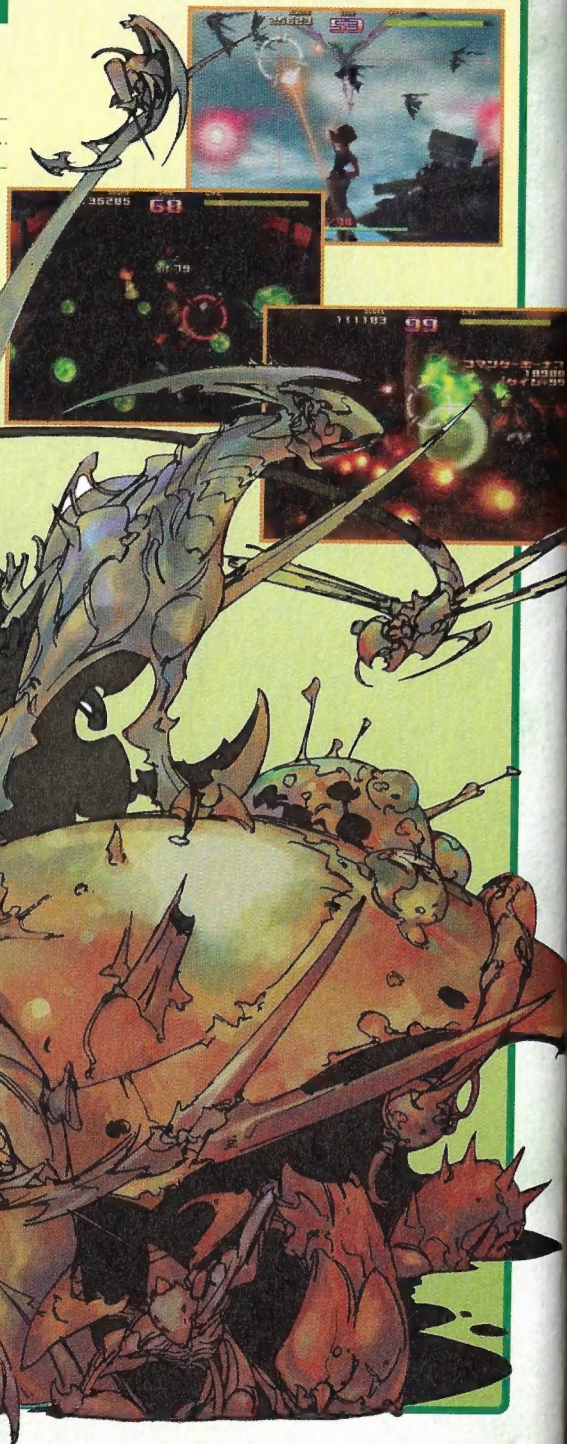


人類が生んだ人類狩猟生命体

ルフィアン

Ruffians

世界規模の爆発的な人口の増加によって起きた飢餓を打開するための非常食料として生み出され、異常環境下でも繁殖可能な新生命体。その生態系から派生した人類狩猟を本能とする狂暴な攻撃体の総称である。新生態系繁殖のための牧場として改造されていた北海道から南下を開始し、その圧倒的な数と戦闘能力で東北地方を制圧する。産卵によって短期間で大量繁殖が可能になっただけでなく、本来は外敵となる既存種を欺くために備わっている擬態能力によって、さまざまな生命体や人工の兵器に擬態し、その活動範囲を陸海空に展開。首都へと南下を続けている。



新機軸のガンシューティングゲームの『罪と罰』。
ここでキャラクター操作をマスターしよう。
コレをカンペキにしておけば、
いかなる場面でも切り抜けられるだろう。

基本システム編

Action-system section

- 基本操作をマスターせよ!...8
- 移動...9
- 攻撃...10
- トレーニングで腕試し!...12

主人公を自由自在に操れるよう 基本操作をマスターせよ！

アクションゲームにとって、基本操作はまさに命！ 特にこの「罪と罰」は難易度が高く、主人公を思いどおりに動かせないと、先に進むことができないシーンも数多くある。ここでは、絶対にマスターしておきたい基本テクニックや操作のコツなどを、攻撃や移動に分けて解説していく。まずはコントローラに慣れることから始めよう。



↑自分の思うがままに主人公を動かせるようにがんばろう。



まずはコントローラの持ち方を決めよう

コントローラの操作は、「持ち方」と「ボタン配置」のふたつの組み合わせで決まる(下部参照)。さまざまなバリエーションが用意されているので、自分の操作感覚に合ったタイプの組み合わせを選ぼう。一番のオス

スメは、ライトポジションのTYPE 2だ。



↑↑コントローラの設定によって、難易度かなり変わる。すべての設定でクリアしてみるのも一興？



LEFT POSITION

左利きの人専用？

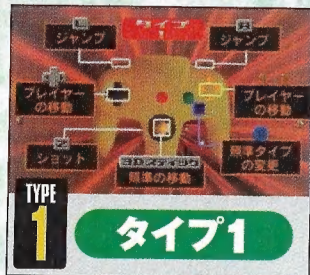
←右手親指で3Dスティックを操作し、左手でアクション(十字ボタン)を操作する。これに合うボタン配置はTYPE 2。慣れ親しんだ十字ボタンでアクションしたい人はコレ。



RIGHT POSITION

オーソドックスな握りかた

←左手親指で3Dスティックを操作し、右手でアクション(◎ボタン)を操作する。ボタン配置はTYPE 2、3がよい。移動が◎ボタンだが、慣れれば断然こちらがオススメだ。



タイプ1



タイプ2



タイプ3

照準変更ボタンの位置が…

ライトポジション向けのボタン配置。ただし、アクションをしながら照準タイプを変更できないのが少し苦しいかも。

扱いやすさナンバー1！

どちらのポジションでも問題なく動かせるとのボタン配置で、強くオススメできる。初めは迷わずこのタイプを選んでほしい。

より確実な操作ができる

ライトポジション専用。移動ボタンの位置が少々特殊だが、慣れてしまえばTYPE 2よりもスムーズに操作ができる。



基本中の基本のアクションだ

移動は、敵の攻撃や障害物を避ける時に使う、基本中の基本となるアクション。◎ボタンユニットまたは、十字ボタンで左右にプレイヤーキャラを動かすことができる。これら通常の移動のほかにローリングという移動手段もある。使いこなすのが難しいが、絶対にマスターしたいテクニックだ。



左右移動 攻撃の回避だけでなく、ポジション取りにも使う

十字ボタンまたは◎ボタンユニットで左右に移動する。攻撃の回避はもちろん、より有利なポジションへの移動などにも使っていく。照準の移動と、この操作を同時にできれば、一人前だ。



↑敵の攻撃を察知して、無意識に移動できるようになる。

移動すると照準がスレることも…

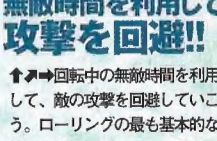
マニュアルの照準で敵を狙いつつ左右に移動すると、移動した方向に微妙に照準がズレていくので、注意が必要。逆に、このズレを利用して攻撃することもできる。うまく利用していこう。



ローリング 使いこなせばかなり戦闘が楽になる

十字ボタンまたは◎ボタンユニットを任意の方向に2回連続で入力すると、その方向にすばやくローリングする。ローリング中は完全に無敵状態なので、敵からの攻撃

の回避に重宝する。また、瞬時に一定の距離を移動できるため、移動手段としても使うことができる。欠点は反応が遅いのと、出終わった直後に少しスキが生まれることだ。



無敵時間を利用して攻撃を回避!!

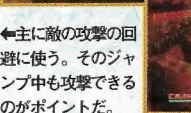
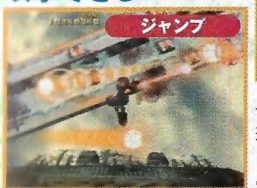
↑↑回転中の無敵時間を利用して、敵の攻撃を回避していこう。ローリングの最も基本的な使い方だ。

ジャンプ ダブルジャンプ とっさの判断で危機回避に使う

①トリガーボタンまたは、②トリガーボタンを1回押すとジャンプ。さらにそのジャンプ中に、もう1度押すとダブルジャンプとなる。十字ボタンまたは◎ボタンユニットでジ

ャンプの軌道を変えることができ、敵の攻撃を避けたり、障害物の上に乗ったりすることもできる。また、ローリングと違い攻撃をしながら、敵の攻撃を回避することができるのだ。

ジャンプだと敵の攻撃を避けつつ攻撃できる!!



ダブルジャンプ



ジャンプ中に攻撃を受けるとダメージが増える

空中で攻撃を受けると、地面に落下した時のダメージも加算されてしまうぞ。



攻撃

ATTACK

照準 素早く正確に敵を捕獲せよ

ATTACK

プレイ画面では、常にこの照準が表示され、ショットを撃てばその照準の位置に弾が飛んでいく。



ショットの正確さは、照準の動きにすべてかかってくるので、正確に動かせるようにしよう。ちなみにこの照準には、マニュアルとロックオンのふたつのタイプがある（詳しくは右のカコミを参照）。

←思いどおりに照準を動かせるように訓練しよう。

照準ラインはあったほうが……!?

ラインを入れると、狙いはつけやすくなるが、画面はやや見づらくなる。プレイしやすいほうを選ぼう。



→これは好みの問題かな?

ショット 遠くにいる敵を攻撃する主力武器

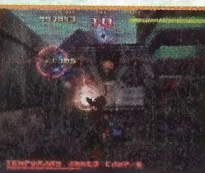
ATTACK

遠くにいる敵を狙う時に使用する、このゲームでの主力攻撃。銃弾は無限で、②ボタンを押し続

ければ連射される。状況によって、マニュアルとロックオンを使い分けて戦っていこう。

「ショット」の特徴

- 照準さえ合えば距離が離れていても攻撃可能
- ソードより攻撃力が低い



↑遠くの敵は、ショットでしか倒せない。照準さえ合えば重要になってくるぞ

ふたつの攻撃を使いこなすのだ……

攻撃の方法は、照準を合わせて遠くの敵を撃つ「ショット攻撃」と、近くの敵を斬る「ソード攻撃」の2種類。それぞれに長所と短所があるので、状況によって使い分けて、より効果的な攻撃をしていきたい。的確に攻撃を使い分けられれば、それだけ展開も楽になり、タイムアタックにも有効となるぞ。



●照準のタイプによる能力の違い

MANUAL type マニュアルタイプ

- 攻撃力が高い
- 手動で照準を合わせる必要がある



自分で敵に照準を合わせて攻撃するタイプ。攻撃力が高いので、3Dスティックさばきに自信があるなら常に使ってもいいが、コレだけでは厳しい場面もある。

ROCK ON type ロックオンタイプ

- 攻撃力が低い
- 敵を自動追尾してくれる



自動的に敵に照準を合わせ（ロックオン）で攻撃するタイプ。敵に向けて3Dスティックを「ちょこん」と倒すとロックオンするぞ。



「ちょこん」がポイント!

↑照準が自動的に敵を追う。敵の攻撃を回避する時向け。

照準を合わせずに敵を倒すことが可能

照準が合っていない場合、敵がショットの軌道上にいる場合、攻撃を当てることできる。多くの敵を相手にした時に使えるテクニックだ。



↑↑照準が合っていない場合、近くの敵が、ショットの軌道上にいると、その攻撃が当たるのだ。

大量の敵を前にした時に役に立つテクニックだ



ソード

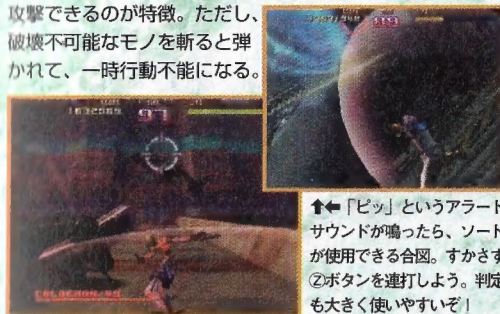
接近戦の要となる攻撃
攻撃力の高さがポイント!

ATTACK

ソードは、接近戦のときや障害物が近くにあるときに②ボタンで使用する。有効範囲なら非常に威力が高く、照準の位置に関係なく攻撃できるのが特徴。ただし、破壊不可能なモノを斬ると弾かれて、一時行動不能になる。

「ソード」の特徴

- 近距離にいる敵しか攻撃できない
- ショットより攻撃が高い



↑「ピッ」というアラートサウンドが鳴ったら、ソードが使用できる合図。すかさず②ボタンを連打しよう。判定も大きく使いやすいぞ!

カウンターアタック 敵の攻撃を撃ち返して大ダメージを与える!

ATTACK

ミサイルや光弾など、一部の敵の攻撃は、ソードで撃ち返して攻撃して逆にダメージを与えることができる。通常のショットとはくらべ物にならない威力を秘めているので、必

ずマスターしたいテクニックだ。この攻撃はショットと同じく照準のある位置に飛んでいくので、確実に当たたいなら、敵をロックオンで補正してから撃ち返すようにしよう。

1 撃ち返したい敵に照準を合わせる



↑まずは、ミサイルを警戒しつづ、敵をロックオン。

2 ソードで撃ち返す



↑ミサイルが近づいてきたら、すかさずソードで撃ち返す!

3 敵に命中!!



↑撃ち返したミサイルは、ロックオンした敵に命中!!

カウンターアタック可能なモノ



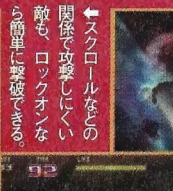
ちょこまか動く照準が合わせづらい敵には「ロックオン」で対処する

ゲーム中には、耐久値は低い動きが早く、マニュアルでは照準で捕らえにくい敵も数多く出現する。こういう場合はショットを撃ちながら、3Dスティックを連続で軽く倒してロックオンを繰り返して倒していくと、効率よく攻撃していけるぞ。役に立つテクニックなので、ぜひ覚えよう。



ロックオンを使えば百発百中!!

↑動きの速い敵はロックオンで破壊すべし!



↑2-2の兵士は攻撃してこないからといって、軽視するのは大きな間違い。弱くても倒せば立派な1H1Tなので、できるだけ攻撃して倒していこう。

ひととおり操作方法がわかったら

トレーニングで腕試し!

自分にあったコントローラの持ち方やボタン設定が決まり、操作方法もひととおり理解したら、トレーニングモードで実践練習。必要不可欠なローリングやソード攻撃、ダブルジャンプなどのテクニックを使いこなせるようになる。ここでは、トレーニングモードの覚えておきたいテクなどを解説をしていくぞ。



↑ジャンプ中に移動するテクニックなども意外と重要だぞ。



トレーニングで各テクニックのレベルを上げるのだ

STEP ショットの撃ち分け

1 照準がスピードアップ
移動する方向に合わせて照準を動かすと、照準の移動スピードも速くなるのだ。



←移動しながら照準を動かせるようになっておきたい。

STEP 左右移動

2 移動スピードを把握しよう
通常の移動スピードをこのトレーニングで把握しておくといいぞ。



←障害物をあわてずに避けられるようになつておきたい。

STEP ローリング

3 ローリングの特徴を知れ!
ローリングの反応の遅さや、スキが生まれるタイミングなどを把握しておこう。



←瞬時に移動できることもローリングの長所なのだ。

STEP ジャンプ

4 障害物との距離感を知れ!
障害物を飛び越える時の距離感を覚えておこう。本番でもよくある場面だ。



←ジャンプの高さなども、体で覚えておきたいところだ。

STEP ダブルジャンプ

5 空中での左右移動をマスター!
ダブルジャンプ中の空中制御を自在にできるようにしよう。本番でも頻繁に使うぞ!



←入力のタイミングを怠らぬようにしておきたい。

STEP ソード

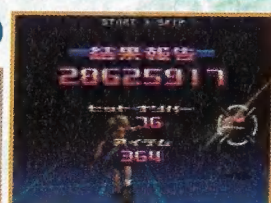
6 ソードの判定の広さを知れ!
ソード攻撃の当たり判定は、意外と広いことを覚えておくと、後で役に立つぞ!



←通常の真ん中で斬っているだけで、すべて倒せてしまう。

ひとつのミスで即アウト! ハイスコアアタックが熱い

トレーニングは操作を学ぶモードだが、モード終了後に得点やHIT数などのプレイ結果が表示されるので、ハイスコアアタックという楽しみ方もある。だいたい、3千5百万点以上取ることができれば、合格点といえるだろう。コツは、ボーナスアイテムをできるだけ逃さないこと、といったところかな?



←ローリングとダブルジャンプの場面のボーナス集めが難関となりそう。

舞台は壊滅寸前の首都・東京。これから壮絶な戦いが始まる。仲間と共に、侵攻する敵、進路を阻む兵士を撃ち、突破するのだ。いざ戦場へ。

ステージ攻略編

Breakthrough section

基礎知識...14

■ステージ攻略...16

●0-0...16

●1-1...18

●1-2...24

●1-3...31

●2-1...34

●2-2...43

●2-3...58

●3-1...66

●3-2...71

●3-3...78

■隠しモードの出現条件...80

ステージ攻略編で押さえておきたいこと

基礎知識

基本操作もばっちり頭に入
たところで、いよいよここから
ステージ攻略! ……と、いき
きたいところだが、その前に、こ
こでこのゲームの基本となるル

ールを、詳しく解説しておこう。
ここに書いてあることを踏まえ
ておけば、ゲーム全編のいたる
ところ、役に立ってくれるハ
ズだぞ。さあ行くぞ!

基礎知識 1 障害物を壊してアイテムをゲット!!

敵以外にも、障害物や建造物など、破
壊可能なモノに注目。なかにはアイテム
が出現する場合がある。これを知ると知
らないとではかなりの差が出るぞ!



破壊可能なポイントには、
アイテムなどが隠されてい
る場合がある。ゲーム中
では常に気を配ろう。

LIFE

★体力が難易度イージーで30%、
ノーマルでは20%、ハードで
10%回復する。難易度が高くな
るにつれ重要。

TIME

★30秒制限タイムが増える。タ
イムが少ない時は、絶対に取り
逃がすな! スコアアップでも
重要になる。

POINT

★最初は1000点だが、ダメージ
を受けずに取っ続けると最高
50000点になる。ノミスクリ
アを目指して進め。

基礎知識 2 敵が表示されたら回避行動を取れ

爆弾などを敵に投げ込まれ
た場合、その落下地点に赤い
デンジャーマークが表示され
るので、すぐに移動や、ソー
ドなどで回避行動を取ろう。
そのほか、オプションでアラ
ートサウンドをオンにして
おけば、危険が近づいた時
などに音で教えてくれるの
で便利。



★床にこのマークが表
示されたら、すぐにそこ
から離れよう。爆弾がく
る場合はソードで撃ち消
してもいいだろう。

基礎知識 3 100HITで1クレジット増える



敵や障害物を倒す
ことに、カウントさ
れていくHIT数。

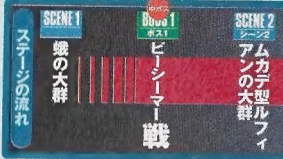
このHIT数が100、200、
300…と100単位ごと(無制
限)にクレジットが+1される。
クレジットの回数だけコンテ
ィニューが可能なので、序盤
にできるだけ稼いでおこう。
★敵や障害物を破壊して、HIT数
を稼いでおくといいだろう。

ステージの流れの表の見方

用語

ステージの流れ

●シーン ギャクのみで構成される。注
意が必要なもの。このシーンは解説
する上で便宜上、分けたモノで実際のゲ
ームには区切りがない。



●ボス 耐久力の高い敵との戦い。基本
的に、画面下部に敵の耐久値メーターが
表示されている場合は、ボスと判断して、
攻略している。



記号について

中ボス コマンドーボーナス
を得ることができる
敵を示す。

ボス セントラルコマ
ンドーボーナスを得ら
れるボスを示す。

リプレイ コンティニュー時、
プレイが再開される
ポイント。

難易度による違いは?

難易度が上がれば上がるほど、敵の数が増えて
攻撃が激しくなり、全体的に耐久値も高くなって
いくのが基本。そのほか、敵の攻撃パターンが変
わったり、アイテムの出現パ
ターンなどが変わる
ことも。特殊
な例としては、
新たなボスやシ
ーンが加わるこ
ともあるので覚
えておこう。



★ノーマルやハードだけに登場する敵
もいるのだ。

敵の攻撃が激しい

敵の出現パターンが変化し、それにより攻
撃自体も激化。特にハードでは全体的な耐久
値も上がっているため、威力の低いロックオ
ン攻撃などでは、さばききれない状況も出て
くる。ローリング、カウンターアタックは必
須のテクニックとなってくるぞ。



★攻撃が激しくなり耐久値も上がるため、緊急回避のロ
ーリングやカウンターアタックは基本テクニックとなる。

アイテムの出現数が変わる

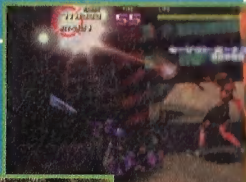
アイテムの出現パターンも、
難易度によって、変わってくる
ので注意。難易度が高くなるに
つれ、アイテムの出現場所が少
なくなると考えておけば、間違
いはないだろう。



★いたるところに落ち
ているので、困らない。出てこないことが多い。

ノーマルをクリアするとハードが出現!!

難易度ノーマルをクリア
すると、あらたな難易度、ハ
ードが出現する。敵の攻撃
はさらに激化し、攻撃パタ
ーンもさらに
敵しいモノと
なる。キミは
この戦いに生
き残れるか?!



★敵の攻撃が、
とにかく強烈!
攻撃パターンも
これまでになく
凶悪で、まさに
怖ろしいぞ!

さらなる強敵がキミを待つ!!

具体的にはここが変わってくる

●攻撃パターン
ボスなどの攻撃パターン
が激しくなる。イージー
で通用していた攻撃法が、
役に立たないなんてこと
もある。気を付けよう!

●敵の出現数
同じ場面でも、出現する
敵の数が増える。HIT数
が、当然ダメージを受ける
可能性もグンと高くなるの
を稼ぐには、もってこいだ
で、やっかいなのだ。

●ダメージ量
ダメージ量は変わらない
が、攻撃が激しくなり、
ダメージを受けやすい。
イージー
ダメージ量は同じ
ノーマル
ダメージ量は難易度
では変わらないのだ。

アイテムの効果も変わってくる

ライフの回復効果が難易度が
高くなるにつれ
少なくなるので
注意しよう。
→30%、20%、10%
と効果が低くなる。



ボス戦のボスの名前

ボス1	BLEE SEEMER	ビーシーマー
2	ロックオンで攻撃しよう HIT数を稼ごう まわりのザコを倒そう	3
4	75 100 100	

①ボスの名称 ②そのボスを倒す時の大まかなコツ。③そのボスのヒ
ットポイント(HP)の数値。難易度によって数値が変わることもある。
E(イージー)、N(ノーマル)、H(ハード)で表示。
④ボスの弱点(○印で表示)。全身が弱点のボスについては、特に○を
付けていません。また、○は弱点以外に壊せる場所を表わしています。

難易度別攻略の説明

ステージ攻略編では、基本
的にイージーを基準に攻略し
ています。ノーマル、ハード
の攻略法は、下記の表記のス
ペース内の解説を参考にしな
がらプレイしよう。

NORMAL ●ノーマル
HARD ●ハード

★この表記のカッコ内にノー
マル、ハード攻略法がバッチリ!

Stage

0-0

STORY

つかの間の休息を取るサキ。しかし、その夢の中にもルフィアンが……。

うたた寝しているサキ 彼の夢をのぞいてみよう

目標
SCORE &
HIT

400,000点
275HIT

SCENE 1
ステージの流れ

蛾の大群

BOSS 1
ボス1
ビーシーマー 戦

SCENE 2
アンカデ型ルフィ

BOSS 2
ボス2
センチピードシマー 戦



練習ステージの つもりで戦おう!

サキの夢の中という設定のステージで、いわば練習ステージ。敵がほとんど攻撃してこないの、ゲームオーバーになることはまずない。操作の確認などをしながら気楽に戦っ

→ここで、照準のコントロールに慣れよう。

ていこう。余裕があるなら、できるだけ敵を多く倒し、HIT数を稼いでいこう。



SCENE 1

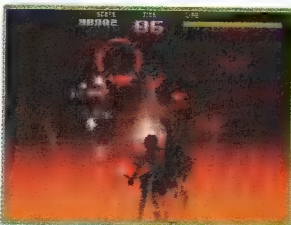
蛾の大群

シーン1 HIT数稼ごに専念

スタート直後は、ルフィアンが空中を飛んでいくだけなので、攻撃を受けることもない。

中に出現する赤いルフィアンは、倒すとコマンドーボーナスを得ることができるぞ。

ひたすらルフィアンを倒して、HIT数を稼ぐことに専念しよう。途→この赤いルフィアンを倒せばコマンドーボーナスをGET!



BOSS 1
ボス1

BEE SEEMER ビーシーマー

撃破
ポイント

- ロックオンで攻撃しよう
- HIT数を稼ごうならまわりのザコを倒そう

H 75
E 100
N 100
P 100



攻撃はしてこないで、 簡単に撃破できるぞ!

浮いているだけで攻撃はしてこないで、ロックオンで簡単に倒せる。周りのザコを倒してHIT数を稼げ。

→マニュアル攻撃の練習にうってつけのボスだ。

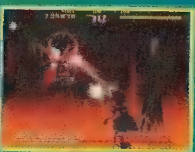


NORMAL ●

HARD ●

撃ちこまれる弾に惑わされるな

弾を撃って攻撃して来るが、ほとんど当たらない。イーシー同様、撃っているだけで倒せるので楽だ。



→撃つてくる弾は、撃

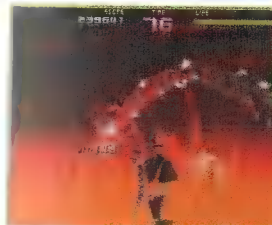
SCENE 2

ムカデ型ルフィアンの大群

シーン2 腹部をすべて破壊してから頭部を狙え

数匹の巨大なムカデ型ルフィアンがサキを追い越していく。この敵は、腹部（オレンジ色の部分）を破壊してHIT数を稼いでから、弱点の頭部を攻撃して破壊するのが基本。攻撃はしてこないの、安心して攻撃しよう。なお、倒すとタイムが出現するので、忘れずに取っていくよ

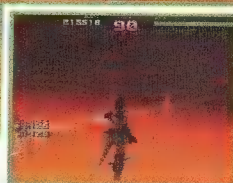
うに。頭部と腹部を含めて、1匹で約16HIT稼ぐことができる。このシーンに登場するムカデ型ルフィアンは4匹なのですべて倒せば計64HITをも稼ぐことができるぞ。



この敵の弱点は頭部。腹部でHIT数を稼いであらう頭部を破壊するとお得だ。



→腹部をすべて攻撃すると、16HIT稼ぐことができる。



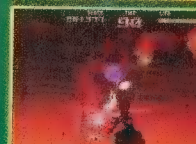
→草むらに潜っている時も攻撃すれば当たるぞ。

このステージで 死ねるのか?

コマンドーボーナスやタイムを取らずに倒すと、時間切れで死んでしまうことがあるので注意しよう。



→コマンドーボーナスは必ず取るぞ。



1.ムカデ型ルフィアンを倒せば、タイムが出現する

BOSS 2
ボス2

CENTIPEDE SEEMER センティピードシマー

撃破
ポイント

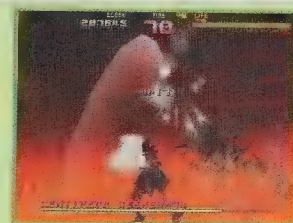
- 画面左端にいれば当たらない
- 頭部がよく動くのでロックオンで攻撃しよう

H 96
E 64
N 64
P 64



左端に立って 頭部を狙え

立ちふさがるセンティピードシマーは、飛んでいるザコルフィアンを口でくわえては投げつけてくる。だが、画面左端にいれば、絶対に当たらないので、左端で頭を撃っているだけで勝てるぞ。この時の照準はロックオンがオススメ。



↑投げつけてくるザコルフィアンは、カウターアタックで撃ち返すことも可能。



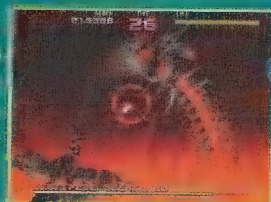
↑出現してから約60秒経過すると残りの体力に関係なく自爆する。

NORMAL ●

HARD ●

小さなムカデに注意!

→画面左端に立って、小さく飛んでくるザコルフィアンを口でくわえては投げつけてくる。だが、画面左端にいれば、絶対に当たらないので、左端で頭を撃っているだけで勝てるぞ。この時の照準はロックオンがオススメ。



→小さいムカデに、いつの間にか近づいていることが多い。1.ムカデ型ルフィアンを倒せば、タイムが出現する

Stage

1-1

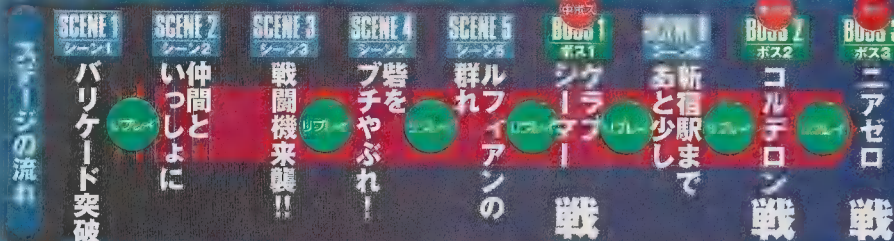
STORY

首都から脱出するため、新宿駅にある輸送トレーラーを奪取するのだ!

立ちふさがる 武装ボランティアを撃て!!

目標
SCORE &
HIT

2,200,000点
500HIT



いよいよ戦闘開始! 気を引きしめよう!

0-0はいわば練習ステージで、本番はここから。難易度こそ低いですが、ダブルジャンプや細かい移動など、正確な操作を要求される場面もあるので、気を引きしめて挑むよう

⇒0-0とは違い、多少複雑な操作も必要になってくるぞ。

にしよう。このステージで苦戦してしまうようなら、もう一度トレーニングモードで訓練し直そう。

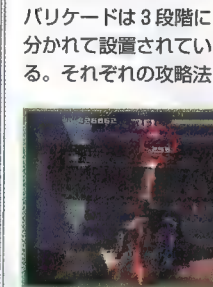


SCENE 1 バリケード突破

パターン1 パターンに応じて攻撃せよ!

スタートすると、兵士が通路を封鎖して待ちかまえている。このバリケードは3段階に分かれて設置されている。それぞれの攻略法

は下のカコミを参照。落ち着いてプレイすれば問題ないはずだ。



兵士は数多く現れるものの、攻撃自体はそれほど激しくない。落ち着いてプレイすればノーダメージでのクリアも可能。

Pattern 1 クレーンの胴体

クレーンの胴体部を破壊すると、アイテムが出現する。

↑アイテムが出現する。これを回収しよう。

Pattern 2 兵士3体

兵士が3体近づいてくるが、攻撃はしてこない。一定時間が過ぎると先に進む。

↑攻撃は受けない。破壊だけに集中しろ。奥の鉄壁も壊せるぞ。

Pattern 3 バリケード

通路が封鎖される。このバリケードを破壊しよう。

↑HITを繰り返して、このバリケードを破壊しよう。

SCENE 2

仲間といっしょに

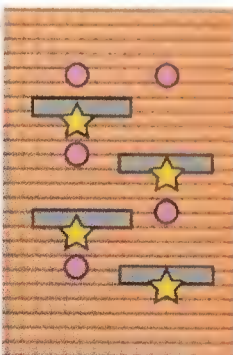
アイテムはできるだけ取ろう

バリケードを突破すると仲間のふたりが登場し、アイテムを順々に13個落としていく。ジグザグな通路のなかを進んでいくので、トレーニングを思い出して左右に移動しながら進もう。また、このパターンは、難易度によってパターンが変わることに注意。その詳細を記したので、攻略の参考にしてほしい。



↑逃げていく輸送機は、コックピット部分が弱点。HIT数を稼ぎたいなら兵士を先に倒そう。

上から見た図



NORMAL 壁にターゲットボーナスが出現

ノーマルでは、ボーナスアイテムが出現。壁にターゲットボーナスが出現する(マッポの☆印の部分)。すべてをゲットするには、移動と照準合わせを同時にやる必要がある。意外と難易度が低い。ターゲットに気を取られてはならない。壁に激突してダメージを受けてしまうぞ。



HARD 壁の前の兵士に注意しながら突進せよ

ハードでは、出現するアイテムが3個から4個に減り、壁にターゲットボーナスと共に兵士が1体ずつ現れるようになる(マッポの☆印の部分)。兵士は近づくとショットで倒してしまうのが難しい。スコアを稼ぎたいなら、ターゲットボーナス、兵士の胸に照準を合わせながら突進しながら撃つ。この時、照準はマニュアルがオススメだ。もちろん、ジグザグに移動しながら一連の操作をする必要がある。通路を封鎖したところにいる兵士には、ショットではなくソードで倒そう。



↑兵士を倒す。このとき3回繰り返す。

SCENE 3

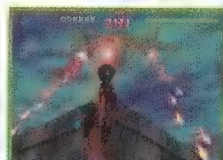
戦闘機来襲!!

ショットだけで倒す!!

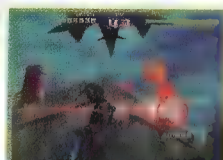
通路を通り抜けると、戦闘機が2機現れる。最初の1機は、ショットで迎撃し、近づいたらダブルジャンプ&ソードで破壊できる。2機めは画面中央に立って撃つだけで倒せるぞ。



↑1機めは、ショットでダメージを与えつつ、近づいたらダブルジャンプからのソードで破壊!



↑2機めの攻撃は画面中央にいれば当たらない。そのままショットで倒してしまおう。



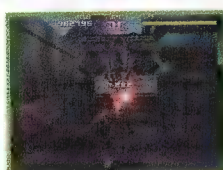
↑戦闘機の後ろにある3つのタンクも破壊可能。HIT数を稼ぎたいなら先に破壊しておこう。

SCENE 4

壁をプチやぶれ!

兵士の着地地点を狙え

シーン4 壁から出現してくる兵士を倒していると、壁の壁面に弱点のコアが出現する。そのコアを破壊すればこのシーンはクリア。兵士の具体的な倒し方は、右の写真を参照してほしい。



↑壁から飛び降りてくる兵士の着地点を狙って、照準を左右に動かして撃つと倒しやすいぞ。



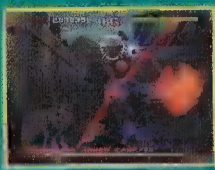
↑ミサイルを撃ってくる兵士は、カウンタアタックで先に倒してしまおう。



↑兵士をある程度倒すと、壁に弱点のコアが現れるので、ショットで一気に破壊しよう。

HARD 後ろに回る兵士

ハードモードでは、壁の壁面に弱点のコアが出現すると、同時に兵士が現れる。その兵士を倒すと、壁の壁面に弱点のコアが出現する。そのコアを破壊すればこのシーンはクリア。兵士の具体的な倒し方は、右の写真を参照してほしい。



SCENE 5

ルフィアの群れ

HIT数の稼ぎどころだ!

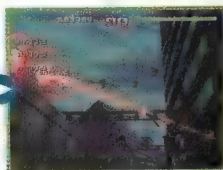
シーン5 壁を破壊すると、通路に炎が広がるが、これはジャンプで飛び越えられる。その後、鳥型ルフィアの群れが左から右に飛んでいく。攻撃はしてこないで撃墜に専念しよう。



↑炎と共にターゲットボーナスも4つ現れる。余裕があるなら狙っていききたいところだ。



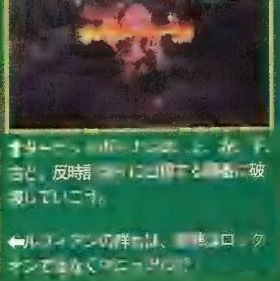
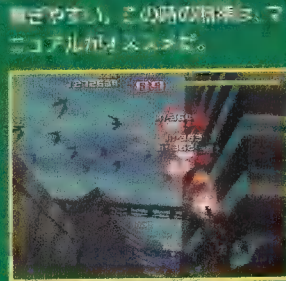
↑炎はジャンプでも飛び越えられるが、ダブルジャンプのほうが安全で確実だ。



↑ルフィアの群れは、写真の位置でマニュアル照準を上下に動かして倒していこう。

ザコとターゲットボーナスでHIT数&スコアを稼げ!

通路に炎が広がると同時に、ターゲットボーナスが、上、下、右の順に現れる。破壊する時もこの順番に攻撃すれば、すべてを破壊できるはず。炎をジャンプする前にすべてを撃っておこう。炎を飛び越えたあとのルフィアの群れは、画面左上に照準を合わせて上に動かしながら倒していくとHIT数を



↑ターゲットボーナスは、上、下、右と、反時計回りに順番に破壊していく。ルフィアの群れは、画面左上に照準を合わせて上に動かしながら倒していくとHIT数を

BOSS 1

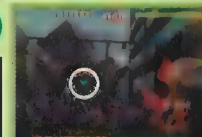
ボス1

敵ポイント

CRAB SEEMER クラブシーマー

●本体の目玉部分が弱点
●爪攻撃は画面端にいれば当たらない

H	50
E	50
N	50
H	50

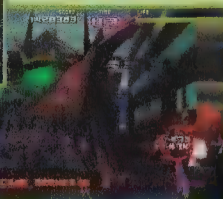


画面の端に立ってひたすら攻撃!

クラブシーマーの弱点は本体の目玉(写真の丸部分)。両腕の爪を交互に繰り出す攻撃は画面の端に立ってれば当たらない。その位置で攻撃し続ければノーダメージで倒すことができる。余裕があるなら目の前を横切るザコの群れを倒して、HIT数を稼ごう。このザコはクラブシーマーにダメージを与えると出現するので、クラブシーマーと交互に攻撃してHIT数を稼げ。



↑写真のように画面の端に立ってれば、クラブシーマーの爪攻撃は当たらない。この位置から攻撃すれば楽に倒せるのだ。



↑時間に余裕があるなら、下を横切っていくザコの群れを倒してHIT数を稼いでおこう。ここまでで500HITは稼ぎたい。

NORMAL 画面中央で爪攻撃をかわせ!

爪攻撃は画面の端に立ってれば当たらない。その位置で攻撃し続ければノーダメージで倒すことができる。余裕があるなら目の前を横切るザコの群れを倒して、HIT数を稼ごう。このザコはクラブシーマーにダメージを与えると出現するので、クラブシーマーと交互に攻撃してHIT数を稼げ。



↑画面中央で爪攻撃をかわす。本体の目玉に命中すると、左側へ移動。

↑画面中央で爪攻撃をかわす。本体の目玉に命中すると、右側へ移動。

↑画面中央で爪攻撃をかわす。本体の目玉に命中すると、上側へ移動。

SCENE 6

シーン6

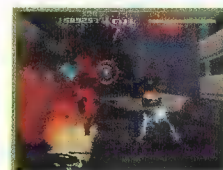
輸送機が落とす地雷に注意!

新宿駅まであと少し

クラブシーマーを倒すと、長い直線の通路に出る。ここでは、先行する輸送機が地雷を落としてくるので注意。この地雷が爆発すると火柱が上がるため、避ける時はジャンプよりも左右の移動で避けるようにしよう。また、この地雷はショットで破壊可能なので、自信があるなら爆発前に破壊するのもいいぞ。通路の左右に設置されている給水塔は、破壊するとアイテムが出現する。体力が減っている場合は、ライフが出現するので必ずゲット。



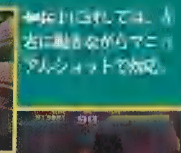
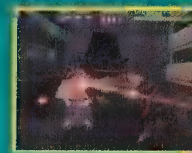
↑落ちてくる地雷は移動で回避。できれば爆発する前にショットで破壊したいところだ。



↑給水塔を破壊するとアイテムが出現する。タイミング良くジャンプしてゲットしよう。

HARD 兵士が隠れている

ハードでは、給水塔のあった場所が兵士がバリアードに隠れている。撃たれる前に、先制攻撃でカンガン撃ちたいところ。ちなみに、兵士のマシンガン攻撃を浴びて攻撃力が減った場合は、ローリングで回避することができるぞ。



↑兵士は隠れている。左右に動かしながらマシンガンで攻撃。

↑兵士は隠れている。左右に動かしながらマシンガンで攻撃。

撃破
ポイント

- 近づいてきたらソードで斬る
- 敵の飛び斬り攻撃もソードで斬る
- 最初に飛んでくる補助船を壊そう

HP 100
EN 100
EXP 100

基本はショット 近づかれたらソードで対処

コルデロンとの一騎討ち。基本的にはショットで攻撃し、近づいてきたらソードで対処していく。また、コルデロンの体力が減ると、攻撃パターンが変わるので注意しよう(右のカコミ参照)。



←後ろにいる3体の兵士を残すと厄介なので、先に倒してしまうこと。



↑兵士を載せていたトレーラーは、ダブルジャンプからのソードで破壊できる。
↑上空を飛ぶ爆撃機の攻撃は、画面中央にいれば当たらないことを覚えておこう。

NORMAL ● ● ● ● ●

HARD ● ● ● ● ●

爆弾は左右移動で回避しよう

コルデロンの攻撃パターンは、ノーマルとハード、イーシーとバスター、それぞれ2パターンあり、それぞれ4つのパターンに分かれている。基本的には、左右に移動して回避する。ただし、上空を飛ぶ爆撃機の攻撃は、画面中央にいれば当たらないことを覚えておこう。



攻撃パターンと対処法

体力が多いとき



↑近づいて剣を仕掛けてくる。絶えず移動しながら使用機会は少ない。これは、ソードで対処しよう。左右に避けてから斬ること。



↑ジャンプからの剣攻撃。使用機会は少ない。これは、ソードで対処しよう。左右に避けてから斬ること。

体力が少ないとき



↑体力が少なくなったら、要注意。突然、後ろにジャンプしたら……。



↑飛び込みながらの剣攻撃を仕掛けてくる。左右に避けつつ、ソードで迎撃だ！

爆撃機を破壊して HIT数を稼げ!!

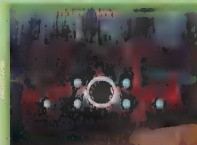
爆撃機は、離れている間はショットで攻撃。近づいたらダブルジャンプからのソードで攻撃。コルデロンは無限に攻撃してくるので、これを繰り返せばHIT数を稼げる。コルデロンは60秒で倒れるので、ギリギリまで粘ってHIT数を稼げ。



↑あらかじめショットでダメージを与えておくのがポイント。あとはダブルジャンプの頂点でソード。

撃破
ポイント

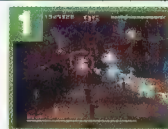
- 胴体部分が弱点
- ミサイルをカウンターアタックせよ
- 翼の装置を破壊してアイテムGET

HP 380
EN 380
EXP 380

攻撃パターンは 3種類!

最後に現れる赤い戦闘機ニアゼロは、胴体部分が弱点。照準をロックオンにして攻撃しよう。主な攻撃は3種類で、一定の順番で繰り返される。基本的には、画面中央にいれば攻撃の回避は可能なのだ。

攻撃パターンと対処法



1 ↑地をはう電撃ビーム。右から左へと1回だけ動き、次の攻撃に移る。



2 ↑バルカンを撃ちつつ、ホーミングミサイルを放つ。2発ずつ放ってくる。

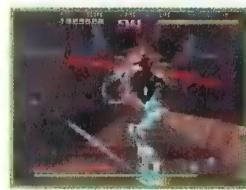


3 ↑接近し、Uターンで戻る。触れても攻撃判定はない。

3種類の攻撃への対処法

1 地をはう電撃ビーム

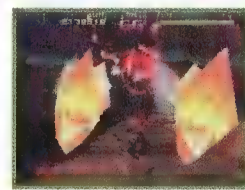
画面の右から左へ移動する電撃攻撃。ダブルジャンプでタイミングよく確実に飛び越えながら回避しよう。電撃攻撃を放ったあと、パターン2に移るまでにやや間が空く。この間も絶えず攻撃しよう。



↑タイミングを合わせてビームを飛び越えよう。

2 バルカン&ミサイル

バルカンは画面正面にいれば当たらない。ミサイル攻撃は、引きつけてからカウンターアタックで撃ち返そう。この時、ミサイルの正面に立たないようにすると、撃ち返す精度が増す。



↑ロックオンからのカウンターアタックで対処できるぞ。

3 接近

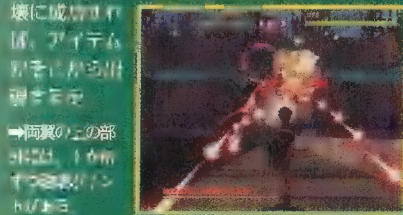
バルカンを撃ちながら接近してくるが、機体に接触してもダメージは受けない。また、こちらのソードも出せないの、おとなしくショットで攻撃しておこう。バルカン攻撃は画面中央が安全地帯。



↑画面中央に立ち、ショットを撃ち続けていけば問題なく破壊可能。

弱点以外の部分を破壊して ボーナスアイテムをゲット!

ニアゼロには、胴体以外にも破壊可能な部分がある。破壊に成功すれば、アイテムが手に入る。



→両翼の上部の装置は、1発ずつ破壊するとボーナスアイテムが手に入る。

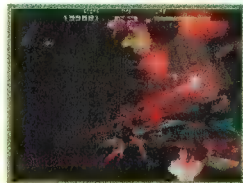


ここから
先は通さない!!

SCENE 3 エアバイクの群れ

シーン3 飛行するパターンに注意!!

エレベーターでの戦いも後半になると、6機のエアバイクが襲いかかってくる。飛行パターンはすべて決まっているため、常に先手をうつことで、その攻撃をすべて封じることが可能だ。下にその大まかな飛行パターンを記してみたので、ぜひ参考にしてほしい。



↑コイツの攻撃は、手榴弾投げとタックルの2種類だ。



↑ここでは、ほかに小型エレベーターに乗った兵士なども登場。

シーン3の全体的な流れ

①エアバイク1機

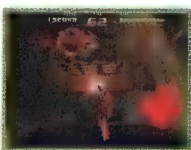
まず、エアバイクが画面中央よりやや右側に1機で飛来してくる。爆弾を放ってくるが、出現した瞬間から撃ち続けられ、攻撃される前に破壊することができるぞ。



↑現れた瞬間からショットすれば簡単に倒せる。

②エアバイク&小型エレベーター

左から右にエアバイクが飛行してきてタックルを仕掛けてくる。引きつけてからソードで破壊しよう。左上から現れる小型エレベーターは土台ごとショットで破壊せよ。



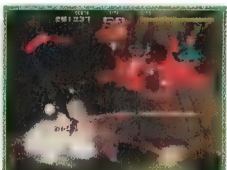
↑兵士を倒してから土台を破壊してHIT数が稼げる。

③エアバイク&小型エレベーター2

左上からエアバイクが現れるので、ショットですぐに破壊しよう。攻撃が遅れるとタックルを仕掛けてくるが、その場合はソードで破壊すること。右から現れる小型エレベーターは、先と同じく土台をショットで攻撃して破壊。小型エレベーターの上に乗っている兵士を倒して、HIT数を稼ぐのも手だ。



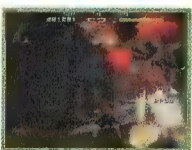
↑左上から現れるエアバイクはタックルをしってくるので…



↑引きつけておいてからソードで破壊しよう!

④素早いエアバイク

左側から現れる4機めエアバイクは、いきなりタックルを仕掛けてくる。ソードで破壊するか、そのまま左側に避けてやりすごすこと。ジャンプでも回避できるぞ。



↑理想はやはりソードで破壊するパターンか?

⑤爆弾を投げるエアバイク

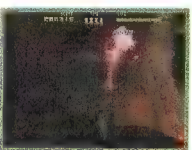
右側から出現するエアバイクは、上空に停止した状態から爆弾をふたつ投下してくる。だが、これも出現と同時に攻撃していれば、爆弾を投下する前に破壊できるぞ。



↑投げられた爆弾はソードで破壊して消すことが可能。

⑥手榴弾を投げるエアバイク

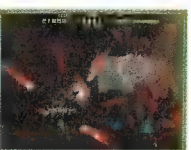
真上から現れるエアバイクは、爆弾をひとつ投げて去っていく。爆弾投下時の空中停止中に攻撃。爆弾が投げられてしまった場合は、ソードで破壊しよう。



↑停止している間に、ショットで破壊してしまう。

⑦小型エレベーター×2

最後に小型エレベーターがふたつ同時に現れる。両方とも土台を攻撃して一気に破壊しよう。だが、HIT数を稼がないなら、上に乗っている兵士を倒してから土台を破壊せよ。のが最も効率的だが…



↑土台を優先的に破壊するのが最も効率的だが…

SCENE 1 LIZARD SEEMER リザードシーマー

ボス1

- ロックオンで攻撃
- ムチ攻撃は左右移動で避ける
- コウモリの弾をカウンターアタック

HP 140
EN 140
MP 140



エレベーターの壁をブチ破ってリザードシーマー登場!

エアバイクの猛攻のあと、ボスのリザードシーマーと兵士が現れる。兵士は、攻撃しなさいので、放っておいていいぞ。リザードシーマー

への攻撃は、後ろにいるコウモリが吐く弾を利用。コウモリが吐く弾を、ロックオン状態のカウンターアタックでリザードシーマーに当てるのだ。



↑兵士は、リザードシーマーよりも後ろにいる兵士を倒そう。

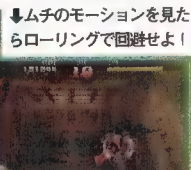
攻撃パターンと対処法

体力が70以上のとき

遠距離からムチのような手を使って攻撃してくる。ロックオンショットで攻撃しつつ、ムチを振るモーションが見えたらローリングで避けよう。



↑照準を合わせると横にジャンプする性質がある。



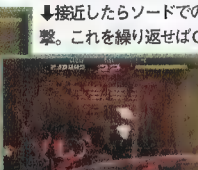
↓ムチのモーションを見たらローリングで回避せよ!

体力が70未満のとき

体力が69以下になると、左右にジャンプしながら接近し、剣で攻撃してくる。この攻撃はソードで対処できる。焦らずに落ち着いて対処しよう。



↑左右にジャンプして近づき、剣で攻撃をしてくる。



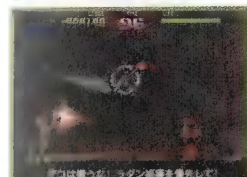
↓接近したらソードでの攻撃。これを繰り返せばOK。

SCENE 4 ラダン登場

シーン4

突然現れるラダンに注意!

リザードシーマーを撃破すると、画面右上に兵士をつかんだモスシーマーが現れる。モスシーマー自体を倒すことはできないが、つかまれた兵士は倒すことはできる。逃さずに倒してHIT数を稼いでおこう。その後、カチュアが背後に、ラダンが画面中央に続けて登場する。この場面で画面中央に立っていると、ラダンに踏みつけられてしまうので注意しよう。カチュアが現れたら画面左側に移動しておくこと。



↑カチュアは何もしてこないで、無視していても問題ない。

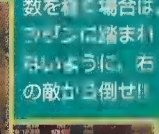


↑画面中央に立っているとラダンに踏まれるので注意。左に避けよう。

NORMAL ● ノーマル HARD ● ハード

背後に現れる兵士に注意!

ノーマルとハードでは、カチュアが倒れると同時に兵士も倒れる。だが、一時的に倒れていないので、4回に倒す必要がある。なお、兵士を倒してHIT数を稼ぐ場合は、カチュアに踏まれないように、右の敵から倒せ!!



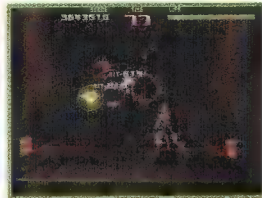
はい降りてくるルフィアン

倒すとアイテム出現!

ラダンが通りすぎたあと、エレベーターはさらに上昇を続ける。その後、小さな虫型ルフィアンが列をなして降りてくるので、マニュアルショットで破壊していこう。このルフィアンの群れを逃さずに倒していると、アイテムが出現することもある。HIT数を稼ぐためにも、なるべく多くの敵を倒そう。



↑このルフィアンの隊列は、毎回ランダムで進路が変わるので注意しよう。



↑ルフィアンを逃さずに倒していくと、アイテムが出現する。意外と重要だぞ。

BOSS 2

ボス2

MOTH SEEMER モスシーマー

撃破ポイント

- ロックオンで攻撃
- ビーム攻撃はジャンプで避ける

HP	20
EN	20
PH	20



すぐに倒さずにHIT数を稼ぐのだ

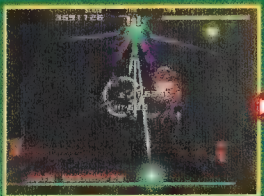
虫型ルフィアンの隊列が現れている途中にモスシーマーが現れる。このボスは耐久力が低く単純にショットで攻撃していれば、わずか数秒で倒すことができる。ただし、モスシーマーを倒してしまうと虫型ルフィアンがすべて消えてしまう。ここはあえて、モスシーマーを倒さずに、虫型ルフィアンでHIT数を稼いでおくのもひとつの手だ。なんと100体近く現れるので、HIT数を稼ぎまくって1クレジットは確保しておきたい。HIT数を稼ぐコツは、下のカコミで詳しく解説しているので参考にしてほしい。



↑すべてを倒せば、1クレジットは確実に稼げる。ぜひチャレンジしてほしい。

攻撃しつつ避けられるジャンプ撃ちを使いこなそう

敵の攻撃を回避しながら攻撃する時は、ダブルジャンプ+移動からのショット攻撃を併用。上で解説しているモスシーマー戦でHIT数を稼ぐ時はもちろん、これ以降のステージでも必須となるテクニックなので、必ずマスターしてほしい。



↑虫型ルフィアンは倒さなくても、モスシーマーの攻撃が甘く、一移動と一ジャンプで回避できる。また、ジャンプでかわすことも、敵の攻撃を回避しながら攻撃する時に役立つ。



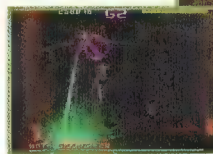
↑カコミで解説しているように、ジャンプでかわすことも、敵の攻撃を回避しながら攻撃する時に役立つ。

攻撃パターンと対処法

攻撃パターンは1種類のみ

モスシーマーは、サキのいる方向にゆらゆらと移動しつつ、緑色のレーザー砲を放ってくる。この攻撃は、ダブルジャンプ+移動で飛び越えるか、ローリングで回避できる。モスシーマーの攻撃は、この1パターンのみで、その上耐久力も低い。しっかりと対処すれば、簡単に勝利できるハズだ。

↓緑のレーザー砲はジャンプで回避せよ。



↑耐久力が低いので、アッという間に勝てる。

BOSS 3

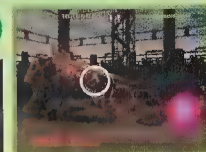
ボス3

RADAN ラダン

撃破ポイント

- 頭部の頭部をソードで攻撃せよ
- 攻撃して後退させビルの外に落とそう
- 頭部が青いときは無敵状態なので注意

HP	3000
EN	3000
PH	3000



攻撃で押しまくってビルから落とすのだ!

ラダンは耐久力が高く通常のショット攻撃だけでは体力を減らすことができない。ラダンを大ダメージを与える方法は、ビルの外に落とすことだ。まずはソードを当ててラ

ダンを後退させる。そして、ビルの端から外へ追い出すのだ。ただし、ラダンの頭部が青く光っている時は、こちらの攻撃を一切受け付けなくなるので注意しよう。



↑ショットやソードでビルの端まで追い詰め、外に落とせばダメージが大きい。

攻撃パターンと対処法

体力が750以上のとき

基本的な攻撃パターンは2種類。ひとつは赤い光弾を上下に放つ攻撃。これは、下段に飛んできた光弾だけをジャンプで飛び越えれば避けられる(上段は無視してもOK)。ふたつめのパターンは飛びつき攻撃で、これはソードで迎撃することができる。この飛びつき攻撃を迎撃すると、ラダンはその場で転び、追加で大ダメージを与えられるぞ。



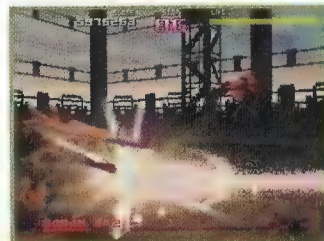
↑赤い光弾を上下に乱発する。下段の弾だけをジャンプでかわそう。



↑飛びかかってきたらソードで迎撃。成功するとラダンが転ぶぞ。

体力が750未満のとき

赤い光弾のかわりに、極太のレーザーを撃ってくる。頭を下げるモーションがその合図で、頭が一番まで下がったらダブルジャンプで避けるのだ。

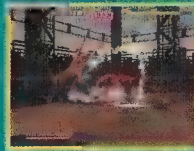


↑レーザーの持続時間は長めなので、滞空時間をたっぷり稼げるダブルジャンプで逃げよう。

NORMAL → HARD

頭部からの電撃に注意!

ノーマルとハードでは、ラダンの頭部から電撃を放つ。ノーマルでは、頭部が青く光っている時に電撃を放つ。ハードでは、頭部が青く光っている時に電撃を放つ。ノーマルでは、頭部が青く光っている時に電撃を放つ。ハードでは、頭部が青く光っている時に電撃を放つ。



↑ノーマルとハードでは、ラダンの頭部から電撃を放つ。ノーマルでは、頭部が青く光っている時に電撃を放つ。ハードでは、頭部が青く光っている時に電撃を放つ。

カチュアを倒せばコマンダーボーナス

ラダンの横にいるカチュアを倒すと、コマンダーボーナスをゲットできる。ラダンの横にいるカチュアを倒すと、コマンダーボーナスをゲットできる。ラダンの横にいるカチュアを倒すと、コマンダーボーナスをゲットできる。



↑ラダンが横にいる間に、カチュアを倒そう。

BOSS 1 巨大カチュア戦 その1

ボス1

破壊
ポイント

- 緑色のコアを狙え!
- 敵の攻撃パターンを覚えよう

E	170
H	170
P	170



両腕から繰り出される強力な攻撃に要注意!

巨大化したカチュアは両腕を使って攻撃してくる。その攻撃パターンは全部で4種類あり、順番に繰り返されていく。各攻撃パターンの具体的な対処法を、下のカコミでそれぞれ解説していくぞ。



↑両腕から繰り出される攻撃のパターンを覚えよう。

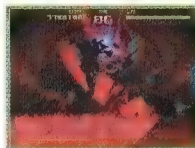


↑弱点は頭部にある緑色のコアだ。かなり小さいのでロックオン攻撃で狙えよう。

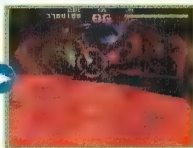
攻撃パターンと対処法

① 横殴り

カチュアの最初の攻撃は、サキの足元を刈るような横殴り攻撃だ。この攻撃は、ジャンプかダブルジャンプで避けることができる。さらに、ジャンプ中でもロックオンで攻撃しておけば理想的だ。ちなみに、1発めの横殴り攻撃だけ微妙にモーションが異なるが、対処法自体は同じだ。



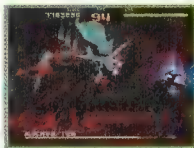
↑1発めの攻撃は横殴り。モーションが見えたら…



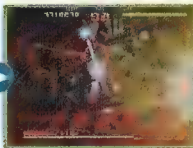
↑ジャンプで避けよう。この間も攻撃は来ないように。

③ 強力な横殴り

雄叫びを上げながら横から強力に殴りつけてくる。この攻撃は、カチュアの雄叫びに合わせて、画面右端から左に移動すれば簡単にかわすことができる。一応、ジャンプでも避けることはできるが、横殴りの当たり判定が大きく、ダメージを食らいやすいのでオススメできない。



↑画面の右端に立ち、カチュアが雄叫びを上げたら…



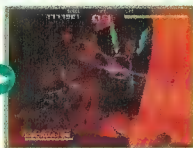
↑左に素早く移動しよう。これで簡単に避けられるぞ。

② 縦殴り

2パターンめは、上から下に左腕を振り下ろす攻撃だ。これは、腕を上げるモーションを見てから左右に移動するだけで簡単に避けることができる。もちろんこの場合も、避けながらロックオンで攻撃しておくこと。一度コツをつかめば、簡単に避けられるようになるはずだ。



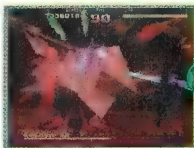
↑腕を振り上げるモーションを確認したら…



↑左右どちらかに移動すれば、簡単に避けられる。

④ ショット攻撃

カチュアの横に浮いている右手首から、サキに向かってビームを放つ攻撃。当たり判定が小さく、持続時間も短いので移動すれば簡単に避けることができる。逃げるスペースがない時は、ローリングででき抜けよう。威力も小さいので、それほど怖れるような攻撃ではない。



↑モーションを見てからでも、移動で避けられる。



↑端に追い詰められたらローリングで脱出しよう。

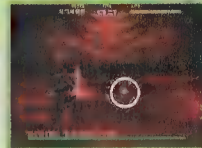
BOSS 2 巨大カチュア戦 その2

ボス2

破壊
ポイント

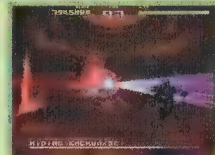
- 攻撃はロックオンがオススメ
- 緑色のコアが弱点
- 3種類の攻撃の対処法を覚えよう

E	120
H	120
P	120



全身を水中に沈めて攻撃してくる

弱点であるコアだけを見せて、津波、真空波などの攻撃を仕掛けてくる。コアは小さく補足しにくいので注意しよう。



↑コアのみが水上にロックオンで戦おう。



↑竜巻、津波、真空波の3種の攻撃がある。

攻撃パターンと対処法

① 津波

2段階に分かれた津波の攻撃。第1波は当たり判定がないので無視してもOK。第2波の津波は、滞空時間の長いダブルジャンプで避けるようにしよう。



↑第1波は無視して、第2波はダブルジャンプで避けよう。

② 真空波

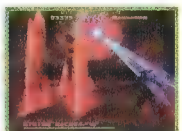
無数の真空波を放ってくる。移動で避けよう。引きつてからソードで攻撃して打ち消す。ちなみに、白い真空波を打ち消すとアイテムが出現する。



↑基本は移動で避ける。危ない時はソードで斬ろう。

③ 竜巻

画面の奥から巨大な竜巻を放つ。遠距離からのショットで打ち消せる。ショットでの打ち消しは、さばききれずにダメージを受けるのでオススメできない。



↑ショットで打ち消そう。近距離ではローリング。

NORMAL WARD

赤い稲妻攻撃に注意!

通常からノーマル以上のカチュアがコアを放つ。直後の攻撃で、真空波と赤い稲妻の攻撃を受ける。この赤い稲妻攻撃は、ローリングで避ける必要がある。



↑赤い稲妻攻撃はローリングで避ける必要がある。

BOSS 3 巨大カチュア戦 その3

ボス3

破壊
ポイント

- 攻撃はロックオンがオススメ
- 稲妻攻撃は左右の移動で避ける!

E	60
H	60
P	60



左右に移動して稲妻攻撃を避けるのだ

カチュアが水上に姿を現して、赤い稲妻を放ってくる。この攻撃は、画面の端に立ち、稲妻が放たれたのを確認したら、そのまま反対方向の画面端に移動すれば避けられる。これを繰り返しながら、コアを攻撃していこう。



↑巨大カチュアが水上に姿を現したら、すぐに画面の端へ移動。そして、写真のように稲妻が丸く光ったのを確認したら…



↑そのまま、反対方向の画面端へ移動する。次の稲妻攻撃が来たら、また同じ要領で避ける。コアへ攻撃しながらこれを繰り返そう。

LEDA レダ

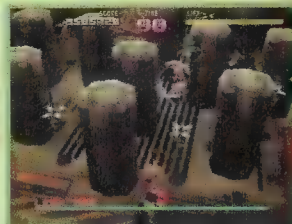
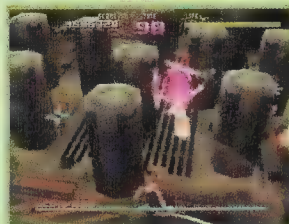
撃破
ポイント

- カウンターアタックでレダを攻撃
- 左右どちらかに移動し続けよう
- 柱の上のレダはジャンプ+ソードで

HP 200
EN 200
HP 200柱の陰に潜む
レダとの対決!

2-1の最初のボスは、レダ。円を描くように立てられたいくつもの柱の陰に逃げ込んで、攻撃してくる。この戦いでは、左右に移動することで、この柱の周りを回ることができるようになっている。

↑柱の周りには、カウンターアタックが可能。具体的な対処法は以下のとおりだ。能な爆弾がある。最大限に利用したい。



↑左右への移動で、柱の周りを回れるようになっている。レダとの位置を調節しよう。

攻撃パターンと対処法

体力が120以上のとき

爆弾と赤いホーミング弾の2種類の攻撃を仕掛けてくる。基本的にどちらの攻

撃も移動で簡単に避けることが可能。移動しながらロックオン攻撃しよう。



↑左右に移動しながら柱の周りを回っていれば、レダの攻撃は当たらないぞ。



↓柱の周りには、爆弾をカウンターアタックして、ガンガン攻撃しよう。

体力が120未満のとき

柱の上に乗って、反時計回りに飛びまわり始め、同時に柱の中心から水柱の攻撃を放射線状に起こしてくる。この攻撃に対しては、柱の陰に隠れていれば大丈夫。あとは、レダが目の前に来たらジャンプしてソードで攻撃していけば楽に勝つことができるぞ。



↑レダが目の前に来たらジャンプ+ソードでダメージを与えよう。これを繰り返せば楽勝だ。

NORMAL 爆弾はジャンプで

レダの放つホーミング弾の追尾性能が高く、逃げてもアイランを追いかけ続けてくる。そんな場合は、落ち着いてタイミングよくジャンプでかわしていこう。



↑ホーミング弾はジャンプで回避しよう。



↑ジャンプして柱の上に乗れば、レダの攻撃は当たらないぞ。

HARD 爆弾が少ない

ハードでは、爆弾があまり落とされないので、柱の中心から放射線状の攻撃が頻りにやって来る。柱の中心から放射線状の攻撃が頻りにやって来る。柱の中心から放射線状の攻撃が頻りにやって来る。



↑ホーミング弾はジャンプで回避しよう。



↑ジャンプして柱の上に乗れば、レダの攻撃は当たらないぞ。

SCENE 3

通路その2

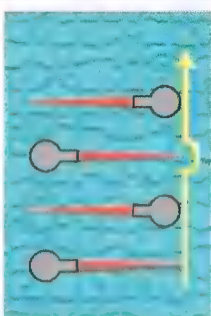
通路の砲台は確実に破壊せよ

レダを倒したあとに現れる通路の端には、いくつかのレーザー砲が設置されている。この砲台は右端を走っているだけですべて破壊することが可能だ。まず、通路の右端を走りながら、左端にあるレーザー砲をショットで破壊し、照準をそのまま動かさずに左端の砲台をソードで破壊する。次に現れる通路右端の砲台は、そのままマニュアルショットで破壊しよう。



↑砲台を3台やり過ごしたら、すぐに正面へ移動。そうしないと、シーン4でダメージを食らうぞ。

上から見た図



NORMAL 車輪や地雷に注意!

ノーマルとハードの場合、この通路にはレーザー砲のほかに、地雷や車輪なども出現する。それらの対処法でオススメなのは、右側を走りながら移動の砲台や地雷を破壊していくこと。この時、左端からレーザーはジャンプで避けよう。車輪に現れる車輪はソードで破壊しよう。



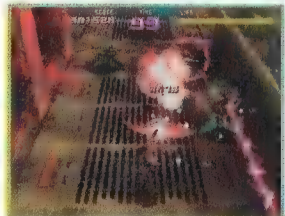
↑車輪は走りながら、地雷はジャンプで避けよう。

SCENE 4

砲台第二陣

シーン4 目の前の砲台から!

通路の奥へ進むと、6台のレーザー砲が正面から攻撃してくる。画面中央が安全地帯なので、すばやく画面中央へ移動しよう。あとは、その場に立ったまま、ショットですべての砲台を破壊すれば、クリアできる。ここはノーダメージで切り抜けていきたい。



↑中央に移動してしまえば、こちらに攻撃が当たらないので、そのまま残りの砲台を破壊しよう。

NORMAL 真ん中に砲台がある

ノーマルでは6台あった砲台が7台に増え、ハードでは、さらに砲台の手前に地雷が並ぶようになる。一見、難しそうに見えるかもしれないが、イージー同様、安全地帯を確保してから戦えば問題ない。ただし、画面中央に砲台があるため、シーン3を抜けながら照準を正面に向け、右端の砲台を素早く倒し、安全地帯を確保するといいたい。



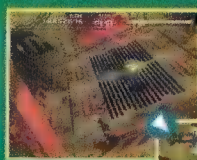
↑攻撃は難しくなるが、基本的に照準は特に変わらない。



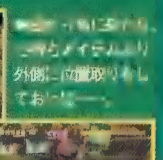
↑奥のレーザーを破壊しないと天井からレーザー砲が現れる。

曲がり角にあるアイテムの取り方

曲がり角にあるアイテムは、セリウスローリングか以外に取れない。アイテムの位置を正確に把握し、確実にアイテムを手に入れよう。



↑曲がり角にあるアイテムは、セリウスローリングか以外に取れない。



↑曲がり角にあるアイテムは、セリウスローリングか以外に取れない。

BOSS 2 VIGILANCED SYSTEM ビジランストシステム

ボス2

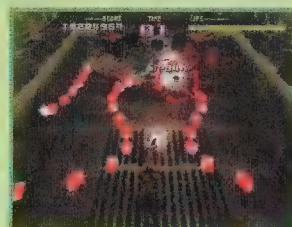
撃破
ポイント

- 3パターンある形態を覚える
- 破壊する順番が重要
- レーザーはジャンプで避ける

E	50
H	50
N	50
H	50

3種類ある攻撃パターンを覚える!

レダに続くふたつめのボス戦。強力なレーザー砲を装備した巨大な砲台だ。このボスはダメージを与えるたびに装甲がはがれて、そのたびに攻撃パターンが変わっていく。そのパターンは3種類あり、当然、対処法も変わってくるぞ。



↑攻撃パターンや破壊可能ポイントなどを覚えれば、自ずと攻略法も見えてくる!



↑ボスだけでなく、左右の壁の上に設置されているバルカン砲にも注意を払おう。

攻撃パターンと対処法

①壁の上の砲台を破壊する

2本のレーザーを両側にばらまくように撃ってくるが、敵本体の真正面にいればレーザーは当たらない。戦闘開始直後にボスの真正面に立ち、左右の壁の上に設置されている4つのバルカン砲を破壊しよう。それが完了したら、レーザー砲の銃口を攻撃して破壊しよう。

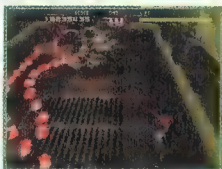


↑両側にある4つのバルカン砲を破壊したら、本体の銃口を狙って攻撃。

↑正面のレーザーが当たらない位置から、壁の上のバルカン砲を破壊!

②バルカンの銃口を壊す

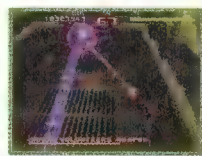
4つの銃口から発射されるバルカン砲の波状攻撃。通路の端に立ち、マニュアルショットで銃口を端から順に破壊すれば、攻撃を受けずに戦えるぞ。



↑端からふたつめを破壊したら、反対側に移動し、攻撃を続ける。

③レーザーを破壊すれば終了

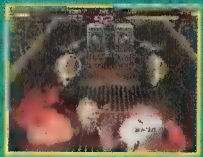
真正面から極太のレーザーを放ってくる。この攻撃は端に立ってマニュアルショットで攻撃していこう。



↑端に立って砲台を撃ち続けるだけで勝てる。

NORMAL → HARD 車輪が出現

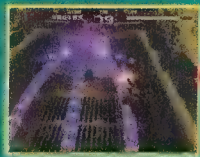
ノーマルとハードでは、このボス戦の前に両脇の車輪が出現する。敵が移動するたびに、この車輪が出現する。ノーマルでは車輪が出現しない。また、この車輪は、通路の中央まで移動でなければならぬ。



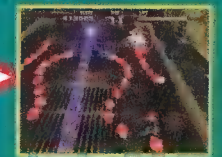
↑車輪が出現したら、通路の中央まで移動して撃つ。

HARD → 中央のレーザーが最初から出ている

ハードでは中央のレーザーが最初から出ているため、上で紹介している順番が通用しない。まずは、左右どちらかに移動して対処しよう。



↑左右どちらかに立って、ジャンプで攻撃する。

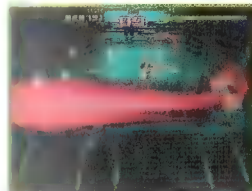


↑破壊したら、もう一方のレーザーを撃つ。

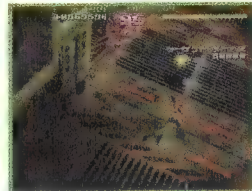
SCENE 5 あげるレダ

シーン5 炎の避け方に注意!

通路脇の火炎放射器から炎が吹き出ているが、階段の部分ではジャンプしない限り当たらない。だが、平地ではジャンプで避ける必要がある。また、放射器自体を壊すのも手だ。



↑階段での火炎放射器の攻撃は、立っていれば当たらないぞ!



↑曲がり角にあるアイテムは、周りの地雷を破壊してから取るように。

レダがロックオンできるけど

逃げていくレダは、攻撃することなどでしてもロックオンは不可能。得点が入るのでスコアを稼ぎたい人は攻撃しよう。

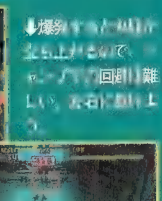


↑スコアを稼ごう! なら、ロックオンで攻撃するのはいらない。

↑スコアを稼ごう! なら、ロックオンで攻撃するのはいらない。

NORMAL → HARD 爆弾を落とす

ノーマルとハードでは、階段に落ちた爆弾を落とす。この爆弾は、爆発すると大きなダメージが与えられる。また、ジャンプで飛び越えることも不可能。通路の両側に設置されているようにしよう。また、その爆弾は、ノーマルで1個、ハードで2個同時に落とすようにしよう。

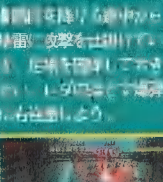


↑爆弾が通路の両側に落ちた時に、その爆弾を落とす。

↑爆弾が通路の両側に落ちた時に、その爆弾を落とす。

HARD 後半の地雷は早めに破壊!

ここは階段を降りきったところの床に設置されている地雷に注意しよう。床全面に設置されているので、早い段階で破壊して進めよう。また、その地雷は、通路の両側に設置されている火炎放射器の攻撃にも注意しよう。できる限り、攻撃される前に火炎放射器を破壊しておきたいところだ。

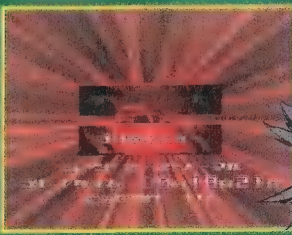


↑地雷が通路の両側に落ちた時に、その地雷を落とす。

↑地雷が通路の両側に落ちた時に、その地雷を落とす。

セーブはクレジットの多い状態で!!

クレジットが少なくなるとセーブすると、コンティニュー回数が増える。逆にクレジットが多い状態でセーブすれば、クレジットが少なくなるとセーブする回数が増える。また、クレジットが多い状態でセーブすれば、クレジットが少なくなるとセーブする回数が増える。



↑クレジットが多い状態でセーブすれば、クレジットが少なくなるとセーブする回数が増える。



↑クレジットが多い状態でセーブすれば、クレジットが少なくなるとセーブする回数が増える。

80883

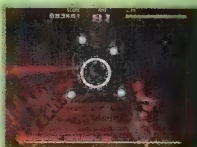
ボス3

ANEMONE SEEMER アネモネシーマー

撃破
ポイント

- 4本の足を壊してコアを露出させる
- 露出したコアを破壊しよう
- 転がってくる足はソードで対処せよ

HP	99
EN	99
HP	99

4本の足を破壊し
内部のコアを攻撃!!

壁をつかむ4本の足を破壊すれば、弱点のコアが露出する。コアへの攻撃を3回繰り返して、コアをすべて破壊すれば倒せる。



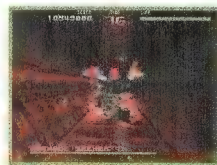
↑露出したコアを破壊すると、また足が生える。これを3回繰り返すのだ。これ

攻撃パターンと対処法

コアが3つの時

ロックオンで攻撃

3つのコアを回転させながら弾を撃ってくる。弾が大きいので視界が悪くなる点に注意。ただし、弾の判定は見ためよりも小さい。移動で微調整しながら、ロックオンで確実に攻撃していこう。

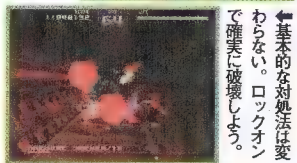
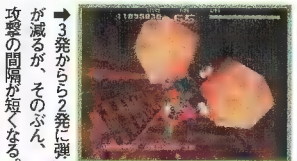


↑コアが露出したら、すぐに攻撃。もたつくとコアがまた隠れてしまうので注意しよう。

コアがふたつの時

基本的な対処法は同じ

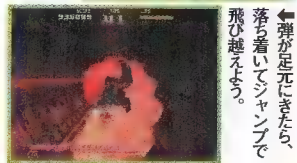
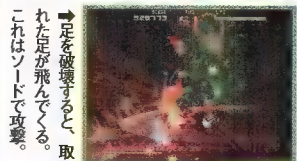
コアの回転するスピードが速くなり弾を撃つ間隔が短くなるが、基本的な対処法は同じだ。攻撃を避けながら、ロックオンでひとつのコアに集中攻撃して破壊しよう。



コアがひとつの時

回転に合わせてジャンプせよ!

回転スピードがさらに早くなり、弾も渦巻き状に連続で放たれる。弾の渦が下を通る時にジャンプで避けよう。この時、少し左に移動すると、飛び越えやすくなるぞ。



NORMAL ● 足が復活するぞ

アネモネシーマーの足が一定時間後に再生するようになる。ロックオンで、素早く足をすべてを破壊していこう。また、コアが2個以下の時に足を破壊すると、取れた足がこちらに飛んでくる。この足に当たると大ダメージを受けるので、ソードで攻撃して確実に破壊していこう。



↑ロックオンで素早く足を破壊していこう。

HARD ● 足がすぐに生えてくる!

足が復活する早さが、ロックオンでは間に合わないくらいに早くなる。マニュアルで足の位置に沿って、円を描くように攻撃するか、ロックオンですべての足を破壊寸前までダメージを与えてから、一気に破壊する。ふたつの方法がある。オススメは円を描きながら攻撃するパターンだ。



↑足が再生するスピードが速いので、素早く攻撃しよう。

80884

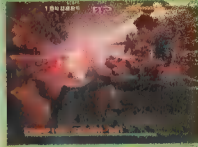
ボス4

CRAWFISH SEEMER クロウフィッシュシーマー

撃破
ポイント

- ロックオンで攻撃
- 爆弾をカウンターアタックして攻撃
- ローリング、ダブルジャンプを使う

HP	500
EN	650
HP	800

すべてのテクニックを
フル活用するのだ!

アネモネシーマーを倒して逃げたクロウフィッシュシーマーを追いながら戦うシーン。細い通路を走る敵の強制スクロールで、クロウフィッシュシーマーを後ろから攻撃する戦闘パターンとなる。途中、通路が途切れていたり(落ちるとダメージ)、柱が邪魔をしていたりする。瞬時の判断が求められるステージだ。一方で、ボーナスや



↑通路上に浮いている爆弾は、カウンターアタック可能。クロウフィッシュシーマーにロックオンして大ダメージを与える。

ライフ、タイムなどのアイテムも豊富に落ちている。すべてのテクニックを駆使して挑め!



攻撃パターンと対処法

カウンターアタックが重要!

追いかける足場はかなり狭く、ボスもよく動くので、照準はロックオンがオススメ。ポイントは、通路にカウンターアタックが可能な爆弾が設置されていること。このボスは耐久力が高いので、大ダメージを与えられるカウンターアタックで倒すことになる。また、通路の形状によってダブルジャンプやローリングが必要になる場面もあるぞ。



ダブルジャンプ

↑通路が長く途切れている場所は、ダブルジャンプで飛び越えよう。また、この場所には、タイムが現れることもあるので、確実にゲットしよう。

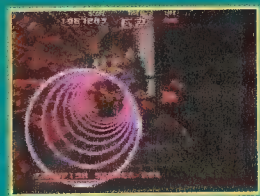
ローリング

↑細い通路がジグザグに続く場所は、曲がる時にローリングを使うと落下せずにすむ。ローリングを思い出してタイミングよく移動せよ。



NORMAL ● リング状のレーザーに要注意!

ノーマルでのクロウフィッシュシーマーは、残り体力が3分の1くらいになると、リング状のレーザーを撃ってくる。細い通路で撃たれても、通路の端に移動すれば避ける。あわててジャンプなんがしないように!



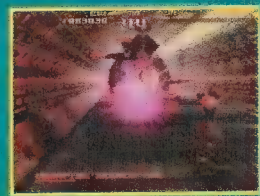
↑狭い通路では、柱の影に身を隠して落下を防ぐ。また、写真の部分は、柱の影に隠れて落下を防ぐ。



↑実は一番手前のリング以外にダメージ判定はない。覚えておこう!!

HARD ● カウンターアタックが超重要!

残り体力が500(約半分)を切ると、ノーマル同様リング状のレーザーを撃ってくる。レーザーを撃つ間隔が短くなっているのに注意しよう。また耐久力も上がっているの、カウンターアタックを連続で成功させていかないと倒せないぞ!



↑爆弾を速くすくってカウンターアタックしていきなさい。



↑写真の部分のリング状レーザーは、ダブルジャンプで飛び越えよう。

- レダ・ブラッドの順に倒す
- レダが近づいてきたらソード攻撃
- ブラッド戦は②ボタン連打でOK

HP 80/3000
N 80/3000
H 80/3000

レダ&ブラッドとの 決戦に勝ち抜け!

この戦いは大きく分けて、レダ&ブラッド戦とブラッドとの一騎討ちのふたつに分けられる。原則としてブラッドを先に倒すことはできないことを覚えておこう。

レダ&ブラッド戦

まずは、レダを集中攻撃

ブラッドをショットで牽制しながら、近づいてきたレダをソードで攻撃するのが基本戦術。レダが裏に回ってくると、一定時間レダを攻撃できなくなり、さらに4つの爆弾を背後に設置されてしまうので注意しよう。ブラッドはショットで牽制しておけば攻撃をしないぞ。

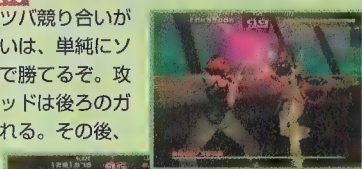
レダが近づいたら、
ソードでダメージを与えていく。まずはレダを集中攻撃だ。



ブラッドは、ショットで牽制しておけば、攻撃しない。常に気を配っておこう。

ブラッド戦 ツバ競り合いに競り勝て!

接近戦で、剣のツバ競り合いが行われる。この戦いは、単純にソードボタンの連打で勝てるぞ。攻撃が決まるとブラッドは後ろのガラスに叩きつけられる。その後、斬りかかってくるが、この攻めもソードで迎撃。3回ブラッドをガラスに叩きつければ勝利だ。

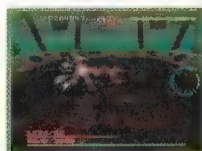


↑ツバ競り合いは、ソードボタンの連打で楽勝だ!
←ブラッドがジャンプしてきたら、ソードで迎撃だ!

攻撃パターンと対処法

ブラッドの銃

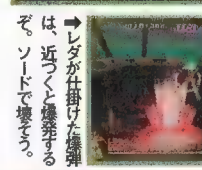
ブラッド専用の緑の照準が現れ、それにサーチされてしまうと銃で攻撃される。照準から逃れるか、こちらからショットを撃ってれば、攻撃されることはないぞ。



↑緑の照準に注意しつつ、ショットで牽制すれば、ブラッドは攻撃しないぞ。

レダの爆弾

ブラッドの周りを走り回りつつ、時々アイランの背後に回って爆弾を設置していく。背後に回られる前にソードでレダにダメージを与えていこう。

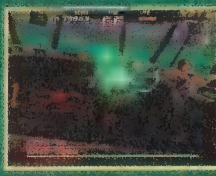


←ブラッドの周りを走り回り、ショットで攻撃しよう。

↑レダが仕掛けた爆弾は、近づくと爆発するぞ。ソードで壊そう。

モニターを壊してみよう

ブラッドたちの陣にあるモニターは、破壊することが可能。アイテムは壊れないが、HITで敵を減らすぞ。



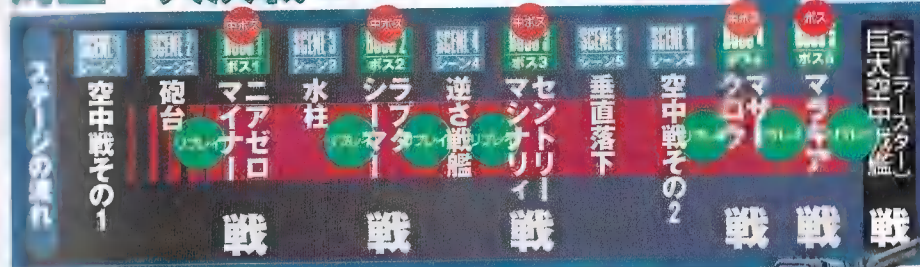
↑このモニターは、敵のHPを減らすことができる。HIT数が多いほど減らすことができる。

戦艦から脱出したアチとアイランの前に、ブラッドが立ち上がる。

武装ボランティアとの 海上一大決戦!!

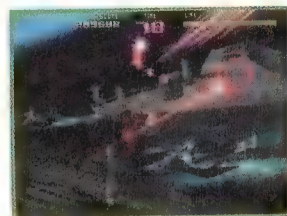
目標
SCORE &
HIT

20,000,000点
1,150HIT



プレイヤーを苦しめる 中盤の超難関ステージ

空飛ぶカーベットならぬ空飛ぶ床に乗り、艦隊と戦うステージ。ゲーム中、最長の長さを誇り、その難易度も高い。ダブルジャンプやカウンターアタックなど、すべてのテクニックを駆使しないとクリアは難しいぞ!



↑長いステージだけに難関も数多く待ちうけている。体で覚えよう。

叩きつぶせ!!
武装ボランティアを



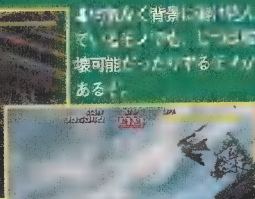
このステージを進む前に押さえておきたいふたつのポイント

①壊せるモノはなるべく壊せ

このステージには艦隊以外にも、戦艦の艦橋や空母の上に待機している戦闘機や兵士など、破壊可能な部分が多い。HIT数を稼いでダメージを減らすためには、これらをどれだけ破壊できるかが重要になってくる。順番に狙っていきなさい。



↑空母の上に待機している戦闘機や兵士などは、破壊可能。HIT数を稼いでダメージを減らすぞ。



↑空母の背後に待機しているモニターは、破壊可能。HIT数を稼いでダメージを減らすぞ。

②照準タイプの切り替えが重要!

このステージは、海の上という広い空間が特徴だけに、遠い敵と近い敵が混在しているシーンが非常に多く存在する。そのため、遠くにいる敵は自動的に照準が小さくなるので、確実にヒットするロックオンでの攻撃を止めないようしたい。マニュアルとロックオンの使い分けがかなり重要になるステージだ。

ロックオン



↑敵をロックオンして攻撃する。HIT数を稼いでダメージを減らすぞ。

マニュアル



↑敵をマニュアルで攻撃する。HIT数を稼いでダメージを減らすぞ。

SCENE 1

空中戦その1

シーン1 戦闘機の攻撃は当たらない

2-2スタート時、戦闘機の編隊が4回にわたり攻撃を仕掛けてくる。だが、この空中戦では敵の攻撃がまず当たらないので安心して攻撃しよう。この編隊を攻撃す

るときは照準タイプはマニュアルがオススメ。戦闘機が通る軌道上に照準を置いて、待ち伏せ攻撃すると、破壊しやすいぞ。4回の編隊に対するそれぞれの対処法は下のカコミへ。



←戦闘機の攻撃は、絶対当たらないと覚えてもいい。

Pattern

1 4機出現

画面中央に4機が現れる。照準を置いて待ち伏せ攻撃しよう。



Pattern

2 6機出現

3機が現れる。画面中央に照準を置いて待ち伏せ攻撃しよう。



Pattern

3 5機出現

V字型に並んだ5機の編隊が現れる。先頭をロックオンして待ち伏せ攻撃しよう。



Pattern

4 2機出現

画面の左右から2機が現れる。早めにロックオンして待ち伏せ攻撃しよう。



SCENE 2

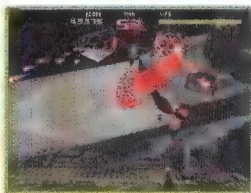
砲台

シーン2 ミサイル砲台を利用しよう

戦艦の砲台が目玉なのは、ミサイル砲。このミサイルはカウンターアタックで撃ち返すことが可能なので、これを利用しよう。ちなみに、赤い戦闘機を破壊するとコマンドーボーナスが入る。ミサイル砲を利用して破壊しておこう。



↑ピンクの弾の砲台は、どの難易度でもジャンプで簡単に避けられる。



↑赤い戦闘機は、両翼、本体が破壊できる。できればすべて破壊したい。

NORMAL HARD

戦艦の脇を走るボート

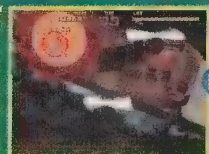
戦艦の脇を、ボートがノーマルとハード、ハードなら4隻、通ります。このボートのショットで仕度しにくいので、ミサイル砲のミサイルをカウンターアタックして攻撃しよう。



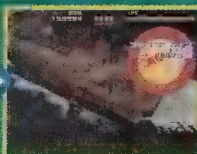
ボートのショットは、ミサイル砲のミサイルで攻撃しよう。

ヘリはカウンターアタックで倒せ

このステージのどこどこに登場するヘリコプターは、ショット攻撃でもプロペラで弾が撃ち返されてしまう。だが、カウンターアタックなら一撃で撃破させることが可能。そして、ヘリコプターの破壊をすべて確認すると、アイテムと共にコマンドーボーナスが入る。必ず全機破壊しよう。



↑編隊のボートは、ロックオンしてカウンターアタック。



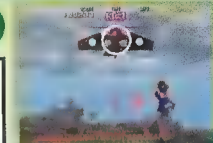
↑一撃で破壊！ ボートでボートは、コマンドーボーナスが入る。

80801

NEAR ZERO MINOR ニアゼロマイナー

- 正面に立ってショット攻撃
- ビームはダブルジャンプでかわす
- ミサイルをカウンターアタック攻撃

HP	250
EN	250
HP	250



ルフィアの群れを倒せば最初のボスの登場だ！

ミサイル砲台の猛攻をきり抜けると、2-2の最初のボス、ニアゼロマイナーが戦艦から発進する。この時、ルフィアの群れが下から襲ってくるので注意。この群れはアイランのいる足場に集って、

剣攻撃を仕掛けてくるぞ。ソードですべて迎撃しておくこと。こいつを倒すといよいよボスとの戦闘となる。攻撃パターンは大きく分けて2種類。残り耐久値が少なくなるとパターンが変わるぞ。



↑ルフィアの群れは、写真の位置に立っていれば攻撃を受けにくいぞ。

攻撃パターンと対処法

体力が125以上の時

両翼からバルカンを放つ

両翼のバルカンで攻撃してくる。この攻撃は、敵本体の正面に立つように移動すれば避けることができる。余裕があれば両翼も破壊しておきたい。



敵本体の正面に立つように移動しながら攻撃しよう。

体力が125未満の時、または左右の翼を破壊した時

電撃ビーム&ミサイル

電撃ビームで、足場を一掃するように攻撃しながらミサイルを放ってくる。ビームは、アイランの足元を往復するので、タイミングよくジャンプで避けていくこと。その時、飛んでくるミサイルは、本体をロックオンしてカウンターアタックだ！

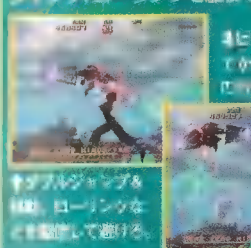


↑電撃ビームはダブルジャンプで回避しよう。ミサイルに対しては、カウンターアタックで攻撃しよう。

NORMAL

敵の攻撃方法が一転！

バルカン攻撃が、ホーミング能力を持つビーム攻撃に変化する。敵の両翼から1本ずつ放たれるので、避けるのが難しい。本体をロックオンして攻撃し、ダブルジャンプ、ローリングを駆使して避けよう。

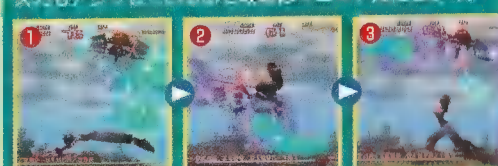


↑ビームを2本ずつかわすには、ダブルジャンプとローリングを駆使しよう。

HARD

ビームのホーミング性能がさらにUP！

攻撃方法はノーマルと同じだが、ホーミング性能がさらにアップしている。下の図で、本物の避け方を解説している。本物の避け方は、本物の避け方。本物の避け方は、本物の避け方。

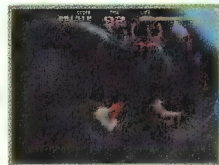


↑ビームを2本ずつかわすには、ダブルジャンプとローリングを駆使しよう。↑そのままだとビームの下をすり抜ける。↑そのままだとビームの下をすり抜ける。

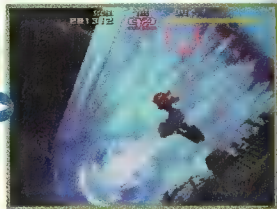
SCENE 3

シーン3 大型ボートの機雷に注意！

ボスのネアーゼロを倒すと、海面すれすれを猛スピードで疾走するシーンに移る。ここでは、機雷をばらまく大型ボート1隻と、小型ボートが5隻現れる。大型ボートがばらまく機雷は、アイランに近づくと巨大な水柱を上げながら爆発するので注意が必要。詳しい対処法は、下のカコミを参照してほしい。



↑遠くから機雷を落としていく。近くに来ると爆発する。



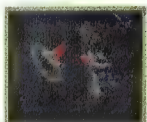
水柱

攻撃パターンと対処法

機雷の距離に注意しろ！

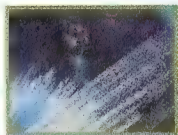
機雷が爆発すると水柱が上がる。水柱は全体に攻撃判定があるので、注意しよう。また、水柱は画面のスクロールと爆発のタイミングによって、

毎回避け方が変わる。瞬時の判断力が重要になってくる。なお、機雷には2タイプあり、タイプ別に水柱の避け方が変わる。下の解説を参考に。

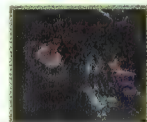


近くに ある機雷

アイランの足元に来るような機雷は、爆発すると足元を刈るように水柱を立てるので、タイミングを合わせてダブルジャンプで避けること。

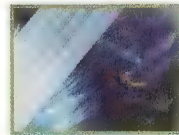


↑足場に来るような機雷が爆発したらジャンプ。



遠くに ある機雷

足場から離れて浮いている機雷の爆発は、避けなくても当たらない。判断を誤ってジャンプしてしまうと当たってしまうので注意しよう。



↑足場から遠い場合は、立っていれば当たらない。

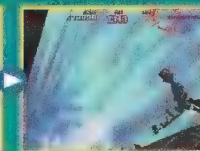
HARD

機雷が増え、爆発する間隔も短縮！

ハードモードでは、大型ボートの機雷と小型ボートの数が大幅に増え、さらに機雷が爆発する間隔もかなり短くなっている。足場近くに機雷が1個連続で来た場合は、ダブルジャンプで2回連続で避ける。



↑機雷が足元に落ちて来たら1個めをジャンプで避ける。



↑2個目の水柱はダブルジャンプで避ける。

大型ボートのマシンガンに要注意

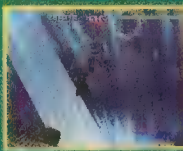
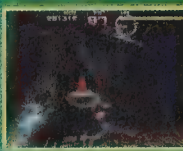
機雷のほらまき攻撃をきり抜けると、大型ボートと併走するシーンに突入する。この時、難易度ハードでは、大型ボートから発射されるマシンガンの弾が率が高くなっていく。この攻撃はダブルジャンプで回避。



↑マシンガン攻撃で弾を避け、また機雷に爆弾を投げる。要領。

方向転換する際は注意！

ボートを回避していくと、方向転換する時に足場が右下から右下に移動する際、この時に機雷が爆発すると、スクロールによって水柱の判定が狭くなる。この場合、足場から離れてしまっても当たってしまうことがあるので注意しよう。



↑足場から離れてしまっても当たってしまうことがあるので注意しよう。

↑この時は、機雷を回避する。

8088 2

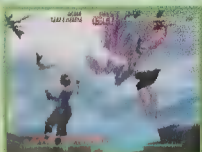
RAPTOR SEEMER ラプターシーマー

ボス2

撃破ポイント

- 浮遊している間は攻撃は効かない
- 近づいてきたら連打でソード攻撃！
- 接近戦を確実にモノにしろ！

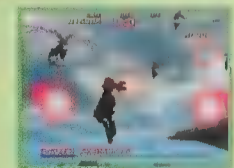
HP	60
EN	80
HP	100



ザコを倒しながら、敵の攻撃を待つ

大型ボートを撃破すると、ボスのラプターシーマーが、ルフィアンの群れと共に現れる。この敵は、空中に浮遊している時

は攻撃を受けつけない。最初は後ろで飛行しているルフィアンの群れを倒してHIT数を稼いでおくといいだろう。



↑ラプターシーマーは、照準がある位置に移動する可能性がある。

攻撃パターンと対処法

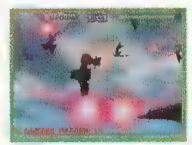
攻撃は2パターン仕掛けてくる。ひとつめは、空中に浮遊しながら出す赤い弾。左右に揺れながら飛んでくるため、見極めにくいのが特徴。ふたつめの攻撃は、近づいてからの引っ掻き攻撃だ。



↑3回引っ掻かれると、転ばされるので、その前にローリングで回避しよう。

揺れる赤い弾

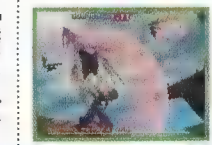
時々、赤い弾が届く前に画面端に消えることもあるが、基本的には、弾の軌道に合わせて垂直ジャンプをすれば避けられる。確実に避けていこう。



↑垂直ジャンプで避けるのが確実。

引っ掻き攻撃

一度、画面から消えたのち、近づいて引っ掻いてくるので、すかさずソードで迎撃する。これを2回繰り返せば、勝利することができるぞ。



↑攻撃される前にソードで迎撃しよう。

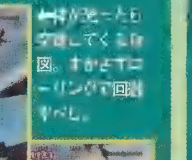
NORMAL

引っ掻き攻撃がタックルに変化

ゾーマルのラプターシーマーは、出た瞬間から、タックル攻撃を仕掛けてくる。この攻撃はジャンプや回避で避けるのが難しいので、近づいてからローリングでかわすようにしよう。



↑引っ掻き攻撃は、全部で3回回避したらソードを連打しよう。

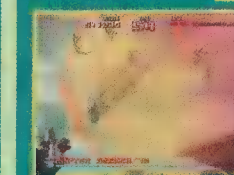


↑引っ掻き攻撃は、全部で3回回避したらソードを連打しよう。

HARD

耐久力が上がり、攻撃がさらに厳しく！

耐久力が大幅に上がるうえ、赤い弾を連発するようになるので、垂直ジャンプでうまくかわす必要がある。タックルも合計3回仕掛けてくるようになる。対処法は、ゾーマルとまったく変わらないが、近づいたときのソード攻撃は、最低でも3回は断っておきたい。必ず避けよう。



↑タックル攻撃は、全部で3回回避したらソードを連打しよう。



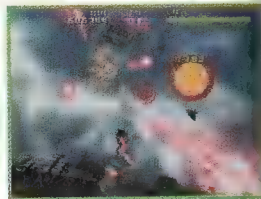
↑ソードでの攻撃は、一度に最低2回は決めておきたい。

SCENE 5

垂直落下

シーン5 砲台はロックオンで爆せ!

海上の戦艦に向かって急降下するシーン。最初に出てくる戦闘機の攻撃は当たらないので、破壊に専念しよう。戦艦の砲台は遠距離のため判定が小さいので、ロックオンで攻撃せよ。ピンクの弾は、左右移動かジャンプで避けていくこと。

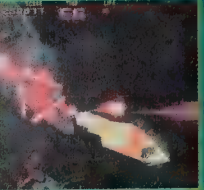


↑画面が回転しているため、バレルの弾道の見極めが難しい。

NORMAL HARD 弾道を見極めて回避!

砲台のバレルは、ミサイルとともに射撃間隔が短くなる。弾が画面が一掃になると、バレルに陥りかねない。1つは避ける必要はあるが、左から来る弾元への弾だけ。これをジャンプで回避して回避は、前面にきり抜けることである。なお、この間にもミサイルが飛んでくる。ショットボタンで回避して回避にカウターアタックである。

↑アイランドの足元にくる弾だけをジャンプで回避する。ダブルジャンプは危険なので控えよう。



↑敵機を倒すには、ショットボタンで回避して回避にカウターアタックである。

SCENE 6

空中戦その2

シーン6 コマンダーボーナスは逃すな!

戦艦へ垂直落下するシーンが終わると、残る1隻の戦艦との攻防と、ルフィアの群れとの戦いへ続いていく。ここは、これまで戦ってきたシーンと似た状況が続く。ちなみに、このシーンの間に、コマンダーボーナスをゲットできるので、絶対に逃さないようにすること。



↑駆逐するテクニック自体は、コレまでとほぼ同じ。真ん中だけは切らせないと!

Pattern 1 コマンダーボーナスを逃すな!

ミサイル砲台とヘリコプター4機が現れる。ミサイルをカウターアタックで撃ち返し、ヘリコプターをすべて破壊してコマンダーボーナスをゲットしよう。これを逃すと、残りタイムが短くなってしまふぞ!

↑兵士も倒す。ロックオンで確実に倒して目撃者を減らす。



Pattern 2 ルフィアの群れ

ルフィアの群れが現れる。この群れは、ミサイルをカウターアタックで撃ち返し、ヘリコプターをすべて破壊してコマンダーボーナスをゲットしよう。これを逃すと、残りタイムが短くなってしまふぞ!



Pattern 3 兵士たちを倒そう。

戦艦の表面をプレスして、兵士たちを倒す。兵士たちは、ミサイルをカウターアタックで撃ち返し、ヘリコプターをすべて破壊してコマンダーボーナスをゲットしよう。これを逃すと、残りタイムが短くなってしまふぞ!



ノーマル・ハードのみ出現

10884

MOTHER CROW マザークロウ

- 爆撃機のミサイルを利用せよ
- 本体にはカウターアタック攻撃
- 艦隊を攻撃してHIT数を稼ごう

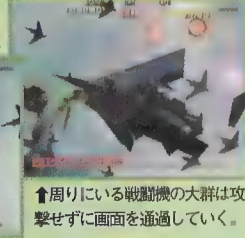
HP 200
HP 200



ノーマル・ハードだけの特殊なバトル

ノーマル以上のプレイのときだけ、戦闘機の巨大艦隊と共に大きな飛行艦が現れる。この飛行艦は、攻撃してこない代わりに、ハッチから戦闘機を何機も出撃させてくる。ポイントは、ミサイルを連射してくる爆撃機。このミサイルをカウターアタックで撃ち返して飛行艦を攻撃していこう。

↑耐久力が高いが、ショットでも十分倒すことができる。



↑周りにいる戦闘機の大群は攻撃せずに画面を通過していく。

攻撃パターンと対処法

戦闘機を出動させる

マザークロウは出現直後、数機の戦闘機に囲まれている。だが、戦闘機を含め、攻撃してこないで、周囲の戦闘機を破壊しながら本体の耐久力を減らしていこう。その後、マザークロウ本体からさらに戦闘機が大量に出撃し始める。余裕があったら倒していこう。



↑まずは敵を無視して、本体を攻撃して耐久力を半分くらいに減らす。



↑その後、大量の敵機がマザークロウから出撃する。

爆撃機襲来

戦闘機の群れと共に、ミサイルを連射するステルス型の爆撃機が出現する。このミサイルはカウターアタックが可能なので、マザークロウに撃ち返して、ダメージを与えていこう。その際、戦闘機にミサイルが当たらないように、マザークロウをロックオンするといふぞ。

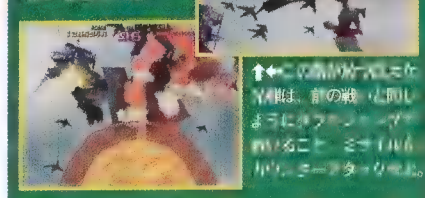
↑爆撃機のミサイルを、マザークロウに撃ち返すと、かなりダメージを与えられる。耐久力が残っている場合はコレで。



↑マザークロウを倒すと爆発。周りの戦闘機は、爆発に巻き込まれて消滅する。戦闘機はマザークロウの撃破前に倒せ!

3機のロボットを破壊せよ!

マザークロウを攻撃すると、サントリーマンデリーが3機現れるが、これも爆撃機のミサイルを撃ち返せば一掃が可能。ラインウタイムなどのアイテムを出すので、必ず破壊して欲しい。ただし、この敵を破壊する前に、マザークロウが爆発してしまうと、シーンが変わりアイテムが回収できなくなる。注意しよう。



↑この敵は、前の戦いと同じようにカウターアタックで倒す。ミサイルは、マザークロウの撃破前に倒せ!

BOSS 5 MALACIA マラキア

ボス5

撃破
ポイント

- ブラッドの戦闘機を集中攻撃せよ
- カウンターアタックでブラッドを攻撃
- タックルはローリングで回避

HP 250
EN 250
PH 250



戦闘機上のブラッドを攻撃!!

ブラッドが率いる戦闘機編隊との戦い。戦闘機は、ブラッドを含めて5機出現する。攻撃のパターンは大きく分けて4種類あり、それらの攻撃はブラッドが倒れるまで一定

の順番で繰り返される。ミサイルやバルカン砲など不意を突いてくる攻撃もあるので、攻撃パターンをぜひ覚えておきたいところだ(詳しくは下のカコミを参照)。



↑狙うはブラッドが乗っている戦闘機たちだ!!

攻撃パターンと対処法

↑カウンターアタックが可能。ミサイルを連射する。

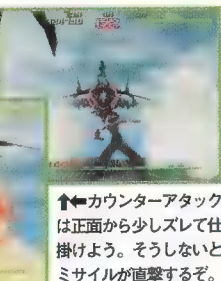
↑旋回しながら、体当たりを仕掛けてくる。

↑ビーム(緑)。ブラッドが緑色のビームを放つ。

↑ビーム(赤)。5機の戦闘機が赤いビームを放つ。

①カウンターアタックでブラッドを攻撃!

ミサイル連射攻撃をカウンターアタックするときは正面に立たず、ミサイルが当たらない位置から仕掛ければ安全だ。ミサイル攻撃中のバルカン攻撃は、ジャンプで回避。ブラッドの戦闘機を狙おう。



↑カウンターアタックは正面から少しズレて仕掛けよう。そうしないとミサイルが直撃するぞ。

ミサイルで支援機を倒すと...

この段階では戦闘機を倒しても、ブラッドの戦闘機は支援機から機体の小破損を食うだけ。援護射撃している。イージーとは異なる。敵の攻撃を仕掛けておくのがいいでしょう。

②体当たり攻撃

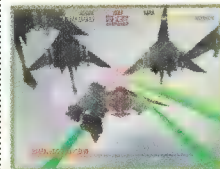
旋回しながら体当たりをする。2回めの旋回にタイミングを合わせてローリングで回避しよう。攻撃はジャンプ+ソードだ。



↑ローリングで避けるのが一番確実。

③ビーム(緑)

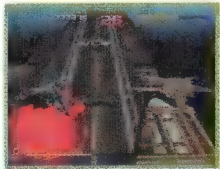
ブラッドがビームを放つ。ジャンプで回避が可能だ。攻撃前にブラッド本人を攻撃しておけば、ビームを撃たなくなる。



↑左右のダブルジャンプで回避可能だ。

④ビーム赤

5機の戦闘機でアイランを囲むので総攻撃。ブラッド以外の支援機は、攻撃されたとしりぞく性質があるので覚えておこう。



↑支援機を攻撃してしりぞかせよう。

中盤最大の山場!

巨大空中戦艦戦

ブラッドに勝利すると、巨大空中戦艦との戦いに突入。この戦いは、大きく3つの段階に分けることができ、それぞれ異なる攻撃パターンがある。気合を入れて挑もう!

攻撃パターンをいかに早く覚えることができるかが、勝利のカギとなる。集中力を切らさぬよう、気合を入れて挑もう!



P.53

P.54

P.55

P.56

↑ビーム弾。戦艦上部に設置された発射口から放たれる。
↑レーザー砲。戦艦後部からミサイルと共に発射される。
↑ビーム&ホーミングレーザー。戦艦の裏側での戦い。
↑電磁波。戦艦中心部の壁から放たれる攻撃。

ボールスター(P.57)

1 弾が発射される前に砲台を壊してしまおう

戦艦の砲台は、ビーム弾を撃つ前に壊すことが可能。この段階では、砲台を壊すことが可能。砲台を壊すと、戦艦の攻撃力が大幅に低下する。砲台を壊すには、ミサイルやレーザー砲を使う必要がある。

上からの弾のよけ方

上からの弾は、左右の移動で回避する。左右の移動で回避する。左右の移動で回避する。

横からの弾のよけ方

横からの弾は、ジャンプで回避する。ジャンプで回避する。ジャンプで回避する。

2 左右の移動で砲台を壊してしまおう

左右の移動で砲台を壊す。左右の移動で砲台を壊す。左右の移動で砲台を壊す。

NORMAL 下段のふたつの砲台を破壊せよ

イージーでは、左側面にある砲台の攻撃が落ちてくるビーム弾で壊すことが可能。イージーでは、左側面にある砲台の攻撃が落ちてくるビーム弾で壊すことが可能。

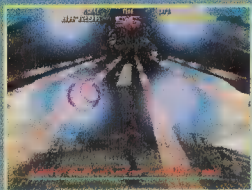
HARD ホーミングレーザーに注意!

ビーム弾などの対処法は、ノーマルと同じ。ホーミングレーザーは、左右の移動で回避する。左右の移動で回避する。

Pattern

2 左右に移動しながらカウンターアタック!

戦艦後部に移動して順射口を攻撃する。この戦いでは、8本のレーザーとミサイルが複合攻撃を仕掛けてくる。弱点はそのレーザーとミサイルが放たれる部分なので、ロックオンで攻撃するように。このレーザーは常に左右に振れているが、じつは、中央の2本のレーザーの間で左右に移動していれば、ギリギリ当たらぬのだ。この左右への移動を繰り返しながら、飛んでくるミサイルをカウンターアタックで撃ち返していれば、大ダメージを与えてやる。(詳しい対処法は下の連続写真を参照のこと)。



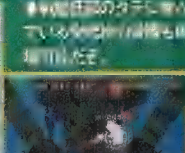
↑中央のレーザーとレーザーの間をすり抜ける必要はないのだ。

いろいろな場所を破壊しよう

このシーンでは、中央の砲口のほかに、その両側にある1つの順射口も破壊することができ。ここを破壊すると、タイムやボーナスなどのアイテムが出現するので、余裕があるならば狙ってほしい。このほかにも砲口に破壊可能な場所がある。いろいろな場所を攻撃してみよう。

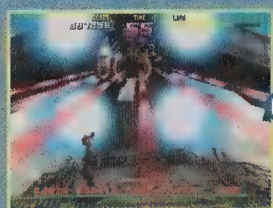


↑中央のレーザーとレーザーの間をすり抜ける必要はないのだ。

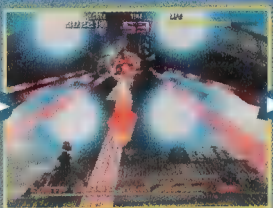


↑この砲口の穴に撃つと、タイムやボーナスなどのアイテムが出現する。

攻撃の避け方



↑中央の2本のレーザーとレーザーの間をすり抜ける必要はないのだ。



↑レーザーの動きに合わせて、アイテムを左側に移動させる。

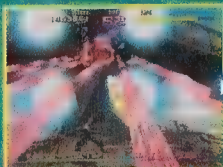


↑その後に右端に移動する。ミサイルを撃ち返しながらこれを繰り返す。

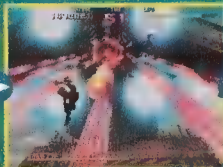
NORMAL ●→

スクロールがキツイ

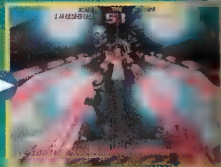
レーザーの本数は同じだが左右の出口幅が大きいので、ジャンプしてとりのスペースに移動しないとレーザーに当たってしまう。8本のレーザーの内、中央の4本のスペースを使って対応していこう。



↑砲口の幅が広いため、早くにおにのスペースに移動して中央の4本のスペースを使って対応していこう。



↑スクロールが激しいため、ミサイルは手前まで飛ばさず、中央の4本のスペースを使って対応していこう。

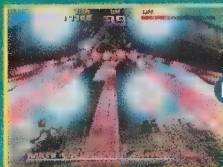


↑このスペースでミサイルを撃ち返す。スクロールが激しいため、中央の4本のスペースを使って対応していこう。

HARD ●→

短いレーザーが追加

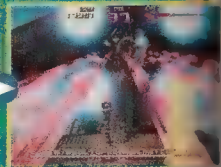
スクロールの速さはノーマルと同じだが、8本のレーザーの間に、さらに短いレーザーが追加される。この短いレーザーは、いかに早く回避していくかがポイントになる。



↑短いレーザーは、いかに早く回避していくかがポイントになる。



↑このスペースでミサイルを撃ち返す。スクロールが激しいため、中央の4本のスペースを使って対応していこう。



↑このスペースでミサイルを撃ち返す。スクロールが激しいため、中央の4本のスペースを使って対応していこう。

Pattern

3

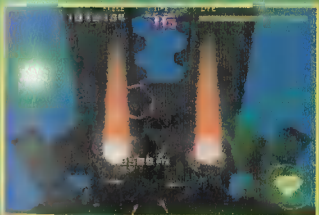
ビーム&ホーミングレーザー

戦艦に接近して、ビームとホーミングレーザーの両方に注意する。ビームは、戦艦の両側に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。ビームは、戦艦の両側に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。

ビームは、戦艦の両側に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。ビームは、戦艦の両側に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。

オレンジ弾の対処法
動き移動で避けよう

上から落ちてくる弾は、左右の砲口で撃つ。砲口は、戦艦の両側に設置されている。オレンジ弾は、戦艦の中央に設置されている。オレンジ弾は、戦艦の中央に設置されている。



↑オレンジ弾は、戦艦の中央に設置されている。オレンジ弾は、戦艦の中央に設置されている。

青いレーザーの対処法
四方の砲台を速攻で破壊していこう!

ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。青いレーザーは、戦艦の両側に設置されている。青いレーザーは、戦艦の両側に設置されている。青いレーザーは、戦艦の両側に設置されている。



↑青いレーザーは、戦艦の両側に設置されている。青いレーザーは、戦艦の両側に設置されている。

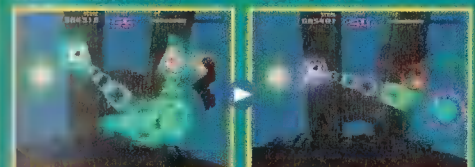
NORMAL ●→

ホーミングレーザーの性能がアップ

レーザーのホーミング性能がアップする。レーザーは、戦艦の中央に設置されている。レーザーは、戦艦の中央に設置されている。レーザーは、戦艦の中央に設置されている。



↑ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。



↑ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。

HARD ●→

脅威のホーミング性能

レーザーのホーミング性能がアップする。レーザーは、戦艦の中央に設置されている。レーザーは、戦艦の中央に設置されている。レーザーは、戦艦の中央に設置されている。



↑ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。



↑ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。ホーミングレーザーは、戦艦の中央に設置されている。

Pattern

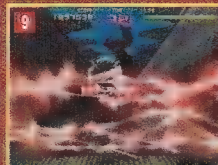
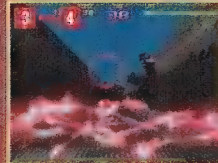
4

攻撃パターンを覚えてコアを破壊せよ!

巨大な戦艦のコアに向って、電磁波の弾を撃てていく。左右から発射される電磁波の攻撃パターンはランダムではなく、決まっている。

電磁波の発動 電磁波の対処法

- 1 特に動く必要なし
- 2 特に動く必要なし
- 3 ジャンプ
- 4 ジャンプ
- 5 右へローリング
- 6 左へローリング
- 7 右へローリング
- 8 左へローリング
- 9 ダブルジャンプ
- 10 特に動く必要なし



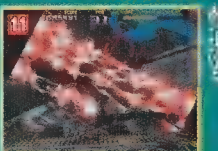
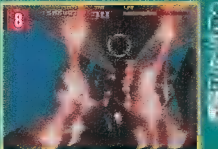
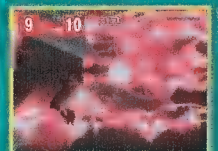
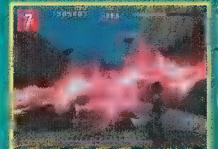
「コアを破壊する」は、電磁波の攻撃を避け、コアに近づくこと。電磁波の攻撃は、コアに近づくにつれて、ダメージが増える。コアを破壊するまで、電磁波の攻撃を避け続ける必要がある。

NORMAL

ひとつめの電磁波の見極めが重要

電磁波の発動 電磁波の対処法

- 1 左(右)へローリング
- 2 右(左)へローリング
- 3 左(右)へローリング
- 4 右(左)へローリング
- 5 特に動く必要なし
- 6 ジャンプ
- 7 右(左)へ移動
- 8 中央へ移動
- 9 左(右)端でジャンプ
- 10 中央へ移動
- 11 右(左)へローリング



「コアを破壊する」は、電磁波の攻撃を避け、コアに近づくこと。電磁波の攻撃は、コアに近づくにつれて、ダメージが増える。コアを破壊するまで、電磁波の攻撃を避け続ける必要がある。

HARD

避けるタイミングが難しいぞ

電磁波の発動 電磁波の対処法

- 1 左(右)へローリング
- 2 右(左)へローリング
- 3 右(左)端でジャンプ
- 4 特に動く必要なし
- 5 右(左)端でダブルジャンプ
- 6 特に動く必要なし
- 7 左(右)ローリング
- 8 特に動く必要なし
- 9 右(左)ローリング
- 10 特に動く必要なし
- 11 中央へ移動



「コアを破壊する」は、電磁波の攻撃を避け、コアに近づくこと。電磁波の攻撃は、コアに近づくにつれて、ダメージが増える。コアを破壊するまで、電磁波の攻撃を避け続ける必要がある。

BOSS 4

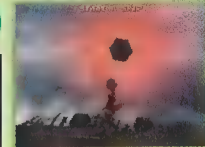
ボス4

POLESTAR ポーラスター

撃破ポイント

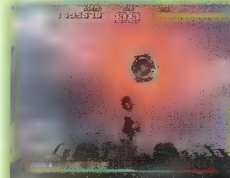
- マニュアル攻撃で撃つのが理想的
- サキの攻撃は弾丸を盾にして避ける
- 弾丸が近づいたらソードで迎撃!

HP 380
EN 380
MP 380

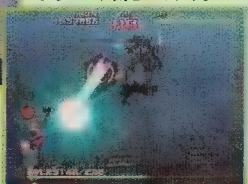


覚醒したサキに放たれた弾丸を破壊せよ

巨大戦艦から撃ち出された弾丸を、サキに当たる前に破壊すればクリアとなる。弾丸は左右に揺れるため、正確なアナログ操作を要求されるが、難易度がイージーなら、ロックオンでもギリギリ倒すことはできる。弾丸を破壊できずサキに当たってしまうと無条件でミスとなる。



↓弾丸の攻撃にもたついて、そのままサキに当たると、残りの体力に関係なくミスになってしまうので、気をつけよう。



↑アナログ操作が苦手な人は、初期開始後、すぐに弾丸にロックオンして、攻撃し続けよう。イージーならこれでOK。

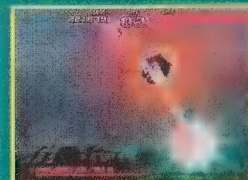
NORMAL

標準はマニュアルで挑め!

基本的な初見はマニュアルで挑め、弾丸の威力が上がっているため、威力が倍のロックオン攻撃で弾丸を破壊するのには難しい。したがって、標準はマニュアルにして攻撃する。このように、アナログ操作は難しいので、標準はマニュアルで挑めよう。



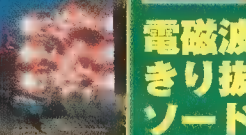
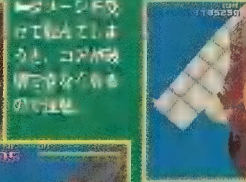
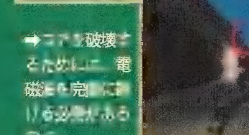
↑弾丸は、基本的にマニュアルで行う。ありとあらゆる弾丸に照準を合わせていく。



↑サキの撃つ弾丸の威力も高くなる。一度、攻撃を食らうと、ダメージが回復する。

対巨大戦艦戦のセントラルコマンダーボーナスの取り方

左ページで解説している電磁波を撃ち破り、巨大戦艦のコアに近づいたら、そのコアを破壊する。コアを破壊すると、セントラルコマンダーボーナスがもらえる。コアを破壊するタイミングは、電磁波が物に当たらないときである。



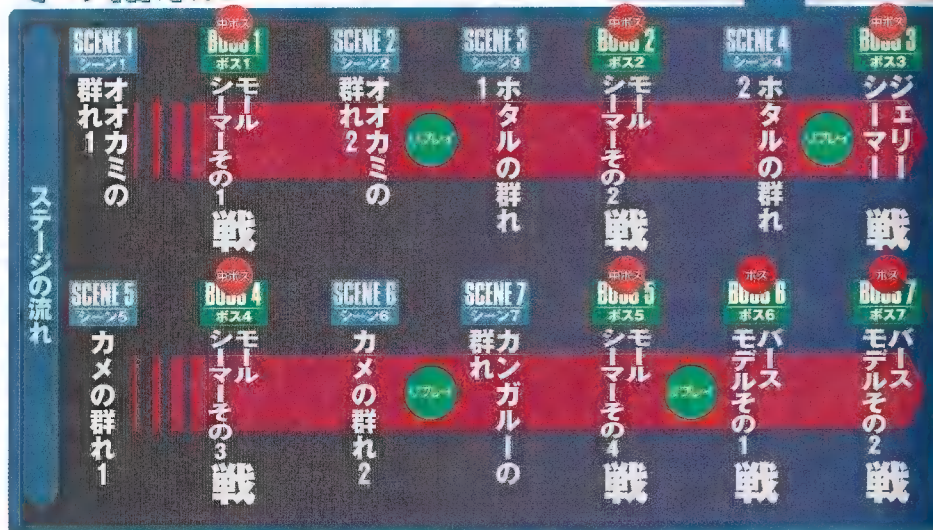
電磁波攻撃をきり抜けてソード攻撃だ!!

サキの失った心を取り戻すために、アチがアイランに見せたモノは…。

アイランの未来の一部か!? その結末は……?

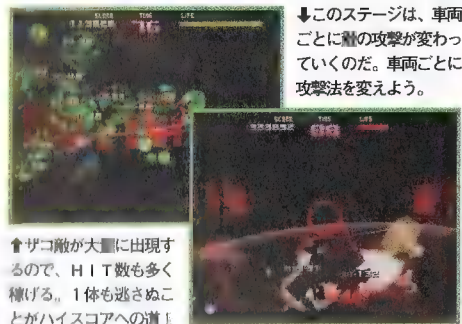
目標
SCORE &
HIT

32,500,000点
1,450HIT



壮絶! 列車の中での ルフィアンとの戦い!

このステージは、疾走する列車の内部で戦闘を行う。それぞれのシーンは、列車の車両で区切られた形になっているのだ。前半の部分は比較的低難度なので、2-2での激闘をクールダウンしてくれる一服の清涼剤となってくれるはず。ザコ敵が数多く出現するのが特徴で、このステージ全体で200HITは稼ぐことが可能だ。ただし、後半になると厳しくなるので覚悟しておこう。

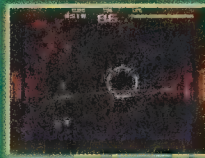


↓このステージは、車両ごとに敵の攻撃が変わっていくのだ。車両ごとに攻撃法を変えよう。

↑ザコ敵が大量に出現するので、HIT数も多く稼げる。1体も逃さぬことがハイスコアへの道!

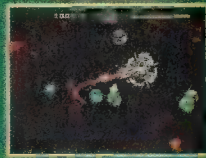
2-3に登場する主なザコ

オオカミ



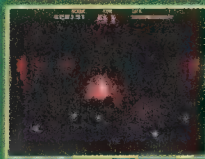
シーン1、2に登場する敵。壁に張りついて弾を吐いてくるタイプがある。

ホタル



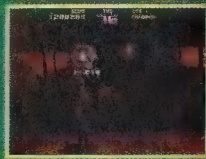
シーン3、4に登場する敵。壁に張りついて弾を吐いてくるタイプがある。

カメ



シーン5、6に登場する敵。素早く移動し、弾を吐いてくるタイプがある。

カンガルー



シーン7で登場する敵。壁に張りついて弾を吐いてくるタイプがある。

SCENE 1 SCENE 2

シーン1

シーン2

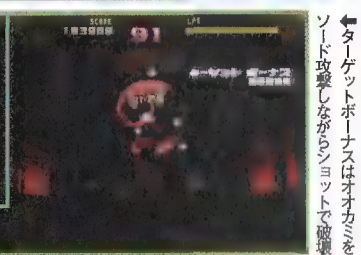
ソードをメインに戦え

オオカミには、突進してくるタイプと、壁に張りついて弾を吐いてくるタイプのふたつの種類に分けられる。実戦では、これらふたつの攻撃を同時に仕掛けてくるので注意するように。

オオカミの群れ1&2



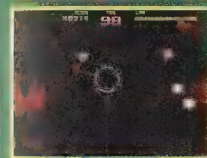
↑オオカミは奥のドアから現われる。ドアに照準を合わせ、撃て!!



↑ターゲットボーンはオオカミをソード攻撃しながらショットで破壊。

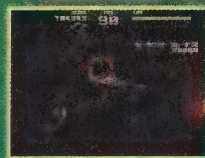
オオカミの攻撃パターンは2種類

光弾を吐く



壁に張りついて弾を吐いてくるタイプ。弾は弾幕のように広がる。

飛びかかる



アイラン目掛けて飛びつく。アイラン目掛けて飛びつく。

HARD 攻撃パターンが変化する

ハードモードではオオカミの出現数が増え、攻撃も激しくなる。特に、壁に張りつくタイプのオオカミは、手前に来る時に、こちらに襲いかかって来るようになるので注意。このタイプはソードで攻撃していいのだ。

BOSS MOLE SEEMER モールシーマー その1

ボス1

撃破
ポイント

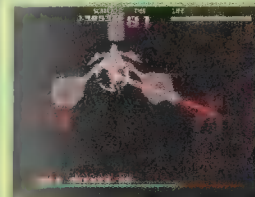
- 弱点の頭部を集中攻撃
- 毒液は左右に返ける

HP 100
EN 100
PO 100

モールシーマーとの戦いは 全部で4回あるぞ

オオカミの群れをある程度倒すと、天井からモールシーマーが現れる。このボスとは、このステージで、今後4回戦うことになり、攻撃パターンが毎回変化するので注意。1

回めの戦いでは、毒液を吐く攻撃を仕掛けてくる(右のカコミ参照)。弱点は頭の部分で、約25秒が経つと逃げてしまう。倒せばライフやタイムなどを出るので逃さずに倒そう。



↑モールシーマーの弱点は、頭の部分。少しでも当たると、すぐに逃げちゃうので注意が必要だ。



↑ロックオンで攻撃しながら、オオカミの吐く光弾をカウンターアタックして、大ダメージを狙っていこう。

攻撃パターンと対処法

毒液を吐く



口から、灰色の液体を放射線状に吐いてくる攻撃。一回めの毒液攻撃を画面端で避けられ、画面中央でモールシーマーの頭部にロックオンをして攻撃。逃げ場がない場合は、ローリングで避けること。

SCENE 3 SCENE 4

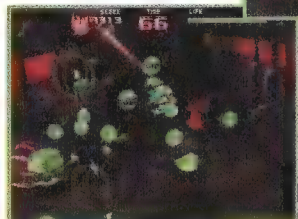
シーン3 シーン4

ホタルの群れ1&2

ホタルを倒してHIT数を稼ごう！

シーン3、4の車両では、何もない空間から緑に輝くホタルが大量に現れてくる。ショットで1体ずつ攻撃しながら、近づかれたらソードで一気に入倒して。まず問題なく倒せるは

る。→何もない空間から大量に現れる。逃さないように戦おう。



↑奥に飛んでいる赤い鳥は、放っておくと弾を撃ってくるので、現れたら優先的に倒すこと。

←足元に、いきなり現れることもあるので注意しよう。出現したらすかさずソードで攻撃して。いこう。

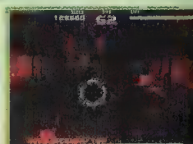
BOSS 2 MOLE SEEMER モールシーマー その2

ボス2

撃破ポイント

- ロックオンで攻撃
- 爆弾をカウンターアタックで撃ち返そう

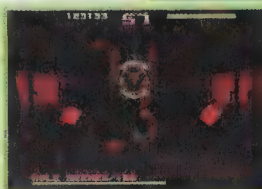
HP 100
EN 100
HP 100



こんどの攻撃は爆弾！同時に現れるホタルにも注意！

モールシーマーとの2度めの戦い。今度は爆弾を落としてくる（詳しい戦術は下のカコミ参照）。また、モールシー

マーと同時に、ホタルも出現するので同時に注意が必要だ。近づかれたらソードで撃ち落とす。いこう。



←このモールシーマーはすぐに逃げていく。無駄のない攻撃をしよう。

攻撃パターンと対処法

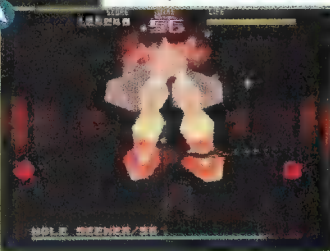
爆弾攻撃

口から爆弾を2個ずつ落とす。落ちた爆弾は、数回弾んでから爆発する。この爆弾は、カウンターアタックが可能なので、モールシーマーの弱点である頭部にロックオンして、大ダメージを与えよう。この時の立ち位置は、攻撃が当てやすいモールシーマーの真正面が最適。ただし戦闘開始から約15秒が過ぎると、モールシーマーは逃げしてしまうぞ。



まずはロックオンを

←モールシーマーが吐き出すこの爆弾はカウンターアタックが可能。モールシーマーにロックオンして攻撃しながら……。



撃ち返す！

→爆弾をソードで撃ち返せば、一気に大ダメージを奪うことができるぞ。正面に立って攻撃するのがコツだ。

BOSS 3

JELLY SEEMER ジェリーシーマー

ボス3

撃破ポイント

- 画面端に移動して動きを止める
- 光弾はジャンプで避ける
- 巨大な光弾はダブルジャンプで避ける

HP 120
EN 120
HP 120



左右に揺れる動きが非常にやっかいだが……

ジェリーシーマーの攻撃は、光弾を連続で撃つパターンと、巨大な光弾を撃つパターンの2種類がある。どちらの攻撃もまともに戦うと苦戦してしまうのだが、下のカコミで説明する方法で戦えば、簡単にクリアできるはず。また、こ

のボスは常にアイランの正面に位置しようと、左右に揺れるため、照準を合わせづらい。だが、アイランが画面の端にいれば、その動きが固定されるので、狙いが定めやすくなる。マニュアルでの攻撃も簡単に当たるようになるぞ。



↑画面の端にいれば、やっかいな左右の揺れもなくなり、マニュアルでの攻撃が簡単になる。

攻撃パターンと対処法

①光弾を連続で撃つ

光る誘導弾を連続して撃つ。これは、画面の端でジャンプすれば飛び越えることができる。

→画面の端でジャンプしながら、マニュアルで攻撃し続ける。

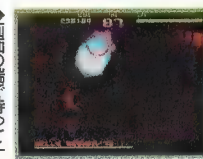


②巨大な光弾を撃つ

パワーをタメこんでから、巨大な光弾を撃つ。ホーミング性能が高くスピードがある

ため、厄介。だが、この攻撃も画面の端での素早いダブルジャンプで回避可能だ。

→画面の端で待って、十分に引きつけてから……。

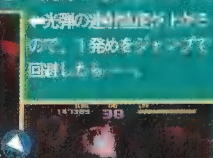


→ダブルジャンプで回避。素早く入場せよ。

NORMAL ●ノーマル

ダブルジャンプを有効に使う

ノーマルでは、光弾の威力が低く上がらないうえ、1発1発をジャンプで飛び越えるのは無理。この難易度では、ダブルジャンプを使って、光弾を1発ずつで飛び越えていこう。ダブルジャンプで、光弾の威力をうまく調節するのがコツだ。



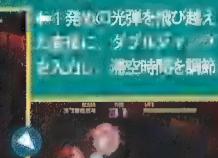
→画面の端でダブルジャンプ。これで2発めは飛び越えることができる。



HARD ●ハード

さらに連射速度がUP！

ノーマルよりも、さらに光弾の連射能力が増してきく。ハードも画面端でのダブルジャンプで飛び越える。ノーマルと同じように2発ずつ飛び越えるのは同じだが、ダブルジャンプの威力は低く、調節が必要になるぞ。



→1発めの光弾を飛び越え、2発めはダブルジャンプで飛び越える。この時、着地後、すぐに2発目を撃つ。



SCENE 5 SCENE 6

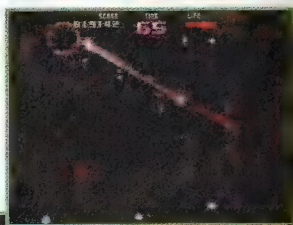
シーン5 シーン6

カメの群れ1&2

耐久力の高いカメはソードで連打!

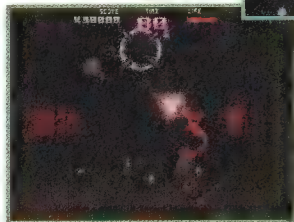
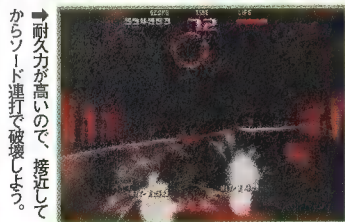
集団で床をびっしりと埋め尽くしながら、ジワジワと近づいてくるタイプと。天井に張りつきながら近づき、上からポトポトと落ちてくるタイプの2種類の行動パターンがある。基本的

な倒し方は、ショットで攻撃し、近づいてきたらソードの連打で破壊していくという戦法。ただし、天井にいるタイプは、ショットで攻撃して一度床に落とした後、攻撃する必要があるぞ。



↑遠距離のカメは暗くて見づらい。ここはカメの光っている目を目印にして攻撃していくしかない。

←天井から現れるカメは、めんどろだがショット攻撃すること。そうしないと、頭の上に落ちてきてダメージを受けるぞ。



→耐久力が高いので、落込してからソード連打で破壊しよう。

BOSS 4

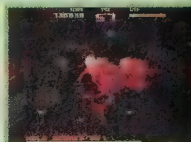
MOLE SEEMER モールシーマー その3

ボス4

撃破ポイント

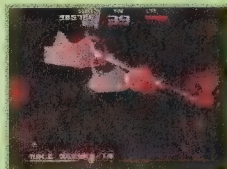
- 頭部をマニュアルショットで攻撃
- 床を這ってくるカメに注意

H	50
N	50
P	50



確実にダメージを与える

3回目となるモールシーマーとの戦い。今回は、両腕から炎を噴出する攻撃を仕掛けてくる(対処方法は右のカコミ参照)。このモールシーマーは、一定時間攻撃されると片手で顔を覆って弱点をガードする行動をとる。少しずつ地道にダメージを与えていくようにしよう。途中、襲ってくるカメを撃退しながら攻撃しよう。

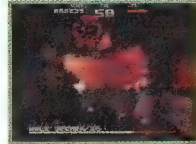


↑ガードの隙間をうまく狙えば、ダメージを与えることができる。

攻撃パターンと対処法

炎を放つ

その場にずっと立っているとダメージを受けるので左右に移動してかわそう(逃げ場がないときはローリング)。また、ダメージを与えてひるませることで、炎攻撃をやめさせることもできる。覚えておこう。



↑炎がこちらに届く前に、攻撃していきたい。

連続ソード攻撃のコツ

ショットを打ちながら近づいてくると、ソード攻撃の時に止まらなくなるので、コツとしては、近づきながら連続で攻撃すること。少し余裕をもって目撃しよう。



↑倒れしないうちに、少し余裕を持って連続で攻撃しよう。



↑剣を連続で打ち、倒れしないうちに、連続で攻撃しよう。

SCENE 7

シーン7

カンガルーの群れ

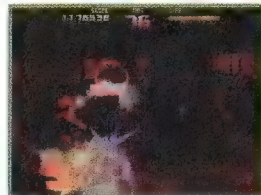
カンガルーの爆発に気をつけろ

座席が並んだ車両での戦闘。敵のほうから、カンガルーが近づいてくるので、画面の中央に陣取って1体ずつ倒していく。ちなみに並んでいる座席はすべて

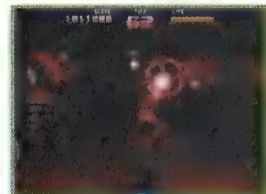
破壊可能。爆すとアイテムが出現する。なお、途中で座席を走り抜けるシーンがあるが、この時にソードを連打すれば、通路の途中にある座席も破壊できるぞ。



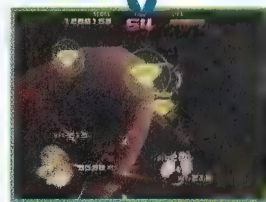
↑カンガルーが撃つ弾は、カウンターアタックが可能。うまく利用しよう。



↑カンガルーは近づくと飛びかかり、爆発する。左右に避けてソードで攻撃。



←座席は、先に片側1列を集めて破壊していき...



←方向転換する時にもう片方の列をソードの連打で破壊。

BOSS 5

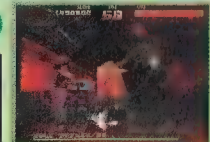
MOLE SEEMER モールシーマー その4

ボス5

撃破ポイント

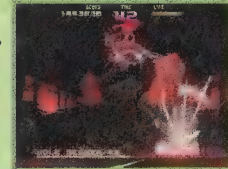
- 正面に立ってマニュアル攻撃
- パンチは垂直ジャンプで避ける
- カンガルーの自爆攻撃は要注意

H	80
N	80
P	80



パンチ攻撃とカンガルーの複合攻撃に気をつけよう!

モールシーマーとの戦いはコレが最後。左右のパンチを繰り出す攻撃を仕掛けてくる(詳しい対処方法は右のカコミ参照)。この攻撃のほかに、座席の奥からカンガルーが襲ってくるので注意しよう。このカンガルーは飛びついたあと、着地すると爆発するので、できれば空中にいる間に、ソードで倒しておきたいところだ。

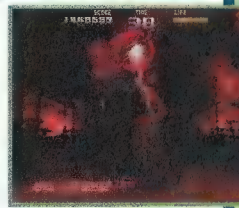


↑頭部を攻撃しながら、パンチやカンガルーにも気を配って戦おう。

攻撃パターンと対処法

左右にパンチを放つ

文字通り左右のパンチ攻撃。モールシーマーの正面に立ってダブルジャンプでパンチを避けながら攻撃を加えよう。ただし飛んでくるカンガルーには注意!



↑右を打とうとして左を打つ、フェイントも仕掛けてくるぞ。

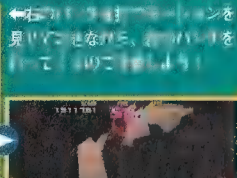
NORMAL → HARD

パンチのフェイントに要注意!

ノーマルとハードでは、パンチのフェイント攻撃(右パンチのモーションを見せながら左パンチを放つ)の回数が増えるので注意。それにより、ダブルジャンプで避けるタイミングも変わってくるので、パンチを見極めて避けていこう。飛んでくるカンガルーはジャンプするソードで攻撃だ。



↑うまくタイミングを合わせて、ダブルジャンプで避けていこう。その間にパンチを打てるぞ。



↑右を打とうとして左を打つ、フェイントも仕掛けてくるぞ。

北海道に上陸!
新たなルフィアンとの攻防目標
SCORE & HIT
38,000,000点
1,600HIT

SCENE 1
砂浜での戦闘

BOSS 1
オクトパスシーマー 戦

SCENE 2
迫る巨大魚

BOSS 2
スパイダーシーマー 戦

BOSS 3
モバース 戦

決して気を抜かずに
貪欲にプレイしよう!

北海道の砂浜を走り抜けるステージ。敵の攻撃は、2-2や2-3ほど激しくはなく、特に難しく感じることはない。ただその分、ボスのスパイダーシーマーは強敵なので気を緩めずに挑みたい。

SCENE 1 砂浜での戦闘

シーン1 砂の住人たちに注意せよ!

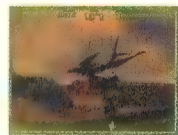
このシーンは、砂の中から大量の敵が突然現れる。あわてずに対応するためには、敵の出現パターンを覚えることが必要になってくるぞ。出現する敵のなかで特殊な出現をする

のは、いきなり顔を出してくる巨大魚。この敵は倒せないで避けることに専念すること。下のカコミで、このシーンの全体的な流れを追っているんで、ぜひ参考にしてほしい。

シーン1の全体的な流れ

① トビウオの群れ

基本はマニュアルショット、近づかれたらソードで攻撃する。残さず倒していきたい。



← 背ビレを出して
機軸をトビウオと
逃さず倒そう。

② 2体のホタテが現れる

左のホタテはすぐに巨大魚に食われるので、その前に倒してボーナスをゲットしよう。



← あらかじめ照準
を合わせていない
と、倒すのは困難。

③ 巨大魚に注意!

画面左側いっぱい巨大魚が現れるので、右に回避する。トビウオはソードで倒そう。



← 逃げ遅れたら、
ローリングで回避
しよう。

④ 目の前に現れるホタテは一気に斬る!

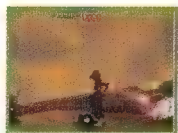
巨大魚出現後、トビウオの群れとホタテが4体現れる。これらは、ソード攻撃で一気に倒してやろう。



← ソードの一撃で一
気に倒していきな
い。

⑤ 3体のホタテを倒す順番

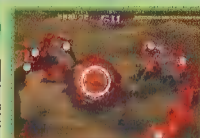
さらに3体のホタテが現れる。これは右から出現した順に攻撃すると倒しやすいぞ。



← ホタテの吐く
オレンジ色の弾は
画面端で避ける。

- ソードで攻撃
- 片側の触手は破壊しておく
- スミ攻撃に注意!

HP 300
EN 300
PH 300

巨大なタコが相手!
動きはノロイので楽勝!

砂の中から巨大なタコ型ルフィアンが現れる。このボスの弱点はズバリ頭の部分。動きが鈍く攻撃もそれほど激しくない。普通に戦えば簡単に

倒せるはずだ(対処法は、下のカコミを参照)。余裕があるなら、触手を破壊すると現れるボーナスステージで得点稼ぎをしてもいいだろう。

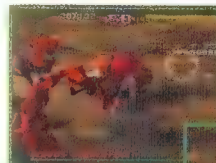


← 頭がのけずっている時に、ソ
ード攻撃は当たらないのだ。

攻撃パターンと対処法

スミを吐く

一定時間、頭部に対して何もしていないと、スミを吐いて攻撃してくる。スミは、ホーミング能力が高く、避け続けるのが難しいので注意しよう。頭部をソードで攻撃すれば、後方にしりぞいてスミ攻撃を止めるので、常にソード攻撃を加えて、スミを吐かせないようにしよう。

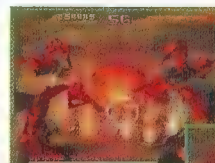


→ スミ攻撃は、タイミ
ングが合えばダブルジャン
プで避けることも可能だ
が、タイミングはかなり
シビア。

← ショットだけで攻撃し
ているとスミ攻撃を受け
てしまう。時おりソード
攻撃を加えていくよう
にしよう。

触手から攻撃

頭部の周りからは6本の触手が伸びていて、その先から画面中央に向けて光弾を放ってくる。この時、左右どちらかの触手3本を破壊しておけば、破壊した側からの攻撃を避けられる。なお、破壊した触手は一定時間経つと再生するので注意しよう。



→ 触手を破壊すると、タ
ーゲットボーナスが出現
し、その後、触手が再生
する。自信があるなら得
点稼ぎをしてもいい。

← 6本の触手がすべてそ
ろっている状態で攻撃を
されると、逃げ場がなくな
ってしまいます! 破壊し
て安全地帯をつくれ。

触手を破壊して
ターゲットボーナス

触手を破壊すると、その際にターゲットボーナスが現れる。触手は破壊されると再生するので、うまく利用すれば高得点を稼ぐこともできる。ただしこの弾は自動的に壁に当たってしまう。狙い通りに注意せよ。3本すべて破壊すると戦闘終了。



← ターゲットボ
ーナスは、計
3本すべて破壊すると
出現する。

NORMAL HARD

戦闘が長びくと巨大魚が出現

この敵は長びくと、画面奥の手前から巨大魚が出現して触手を食ってしまう。その後、さらにサキに対して攻撃を仕掛けてくるので、移動で避けること。さらに長びくと、オクトパスシーマー本体を飲み込んでしまう。この時、戦闘が終了する。3、ノロイは5分で戦闘終了。



← ノロイの敵は5分
で戦闘終了。3、ノ
ロイは5分で戦闘終了。

SCENE 2

迫る巨大魚

シーン2 アイランの後ろを追いかける

オクトパスシーマーを倒すと、巨大魚の群れがサキたちに襲いかかってくる。全部で6体現れるので移動しながら避けていこう。基本的には、先に走っていくアイランの後

ろを追いかければいい。また、難易度によって、出現する巨大魚の数も変わってくる。下のカコミで、このシーンの全体的な流れを解説している。参考にしてほしい。



アイランの後ろを追いかけるように移動できればオクトパスシーマーを倒す。

シーン2の全体的な流れ

①アイランが逃げる

巨大魚が左側から現れるので右に避ける。アイランを追っているトビウオも倒そう。



↑アイランを追うトビウオを倒してから、右に移動して巨大魚を避ける。

②右からの巨大魚

1体めの巨大魚を避けた直後に、右からもう1体現れる。すぐに左に移動しよう。



↑右から左に移動しよう。少しでもたつくとダメージを受けるぞ。

③左からの巨大魚

左からいきなり現れる。落ちて、右へのローリングで確実に避けていこう。



↑中央に現れるホタテもできれば破壊しておきたい。

④正面から巨大魚

画面中央あたりに現れる。右にも左にも移動で避けることが可能だが、オススメは右側だ。



↑画面中央のわずかに左側へ現れるので、スペースの広い右に避けるのが基本。アイランの後ろを追いかける。

⑤左右から巨大魚が現れる

左右から2体の巨大魚が顔を出す。攻撃判定があるのは左の巨大魚。これは左に避けよう。



↑左の巨大魚に気をつけよう。右の巨大魚の前にはホタテがいるので、余裕のある人は倒してしまおう。

NORMAL HARD 巨大魚の種類が増えるので注意！

難易度がノーマルやハードに上がると、上のカコミの③のあとと⑤のあとに巨大魚が新たに出現する。特に⑤のあとには、避けるのが難しいので注意しよう（解説法は右の写真を参考）。



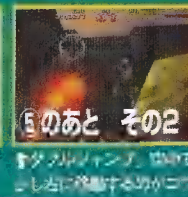
③のあと

↑③のあとに出現する巨大魚は、右に移動して避ける。



⑤のあと その1

↑⑤のあとに出現する巨大魚は、右へのローリングで避ける。



⑤のあと その2

↑⑤のあとに出現する巨大魚は、右へのローリングで避ける。

8098 2

SPIDER SEEMER スパイダーシーマー

- マニュアルで攻撃
- 火を吐く子グモは優先で倒す
- 緑の子グモの爆発に注意

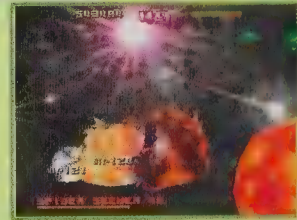
HP 100/120
N 100/120
H 100/120



やっかいな糸攻撃！ 北海亭に住みつく巨大グモとの戦い！

防波堤を駆け上がり、大型ルフィアンを倒していくと、北海亭の建物の上にボスのスパイダーシーマーが登場する。このボスとの戦いは大きく分

けて、北海亭の外と内部のふたつに分かれる。さらに残り体力によって攻撃パターンも変化するぞ。対処法は下のカコミを参照のこと。



↑スパイダーシーマーは、小グモをたくさん倒りこんでく。

攻撃パターンと対処法

①北海亭の外

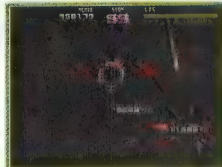
ダメージを与える、左右に動きながら4つの弾を吐く。画面左端に立って写真の位置を撃てば、照準を動かさずにダメージを与え続けることが可能。



↑スパイダーシーマーの弾は、ダブルジャンプで確実に避ける。

②北海亭の入り口

外での戦いで体力がなくなると、建物内部に逃げ込む。内部にアイテムがふたつ並んでいるが、これは左側を取ったあとに右にローリングすれば両方取れる。ーリングをうまく使って取る。



↑内部のふたつのアイテムは口すれば両方取れる。ーリングをうまく使って取る。

③食堂での攻撃1

スパイダーシーマーは入り口に陣取ると、小グモを大量に吐き出してくる。100体くらい現れるので、残り時間に気をつけながらHIT数を稼ごう。残り体力が80以下になるとパターンが変わり、緑の小グモと赤い小グモが現れる。特に赤い小グモは放っておくと天井と床に並んで、同時に炎を吐くので、優先的に倒していくようにしたい。緑の小グモは倒すと爆発するので注意。



↑赤い小グモの炎はやっかい。床や天井に並ばれてしまう前にショット攻撃で倒してしまおう。

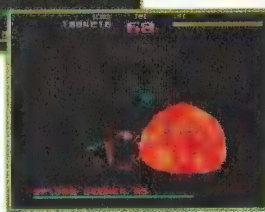
④食堂での攻撃2

スパイダーシーマーの残り体力が50以下になると、さらに攻撃パターンが変わり、中型の小グモが新たに現れる。この小グモは放っておくと強力な火炎放射攻撃を仕掛けてくるので、出現したら速攻で倒そう。そのほかに注意すべきは、ボスが放つクモの糸。この攻撃を食らうと動作が鈍くなり、その後強力な電撃を受ける。クモの糸に捕まったら、ローリングで脱出しよう。

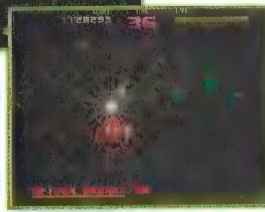


↑中型の小グモはしつこくサキをマークしてくる。攻撃される前にショット攻撃で倒してしまおう。

↑緑の小グモは、攻撃すると爆発するので、近寄られる前に倒しておきたい。爆風に巻き込まれるな！



↑クモの糸に捕まると、動きが鈍くなる。糸が放たれたらすぐにローリングで回避するように。



BIRTH MODEL パースモデル

ボスコ

撃破
ポイント

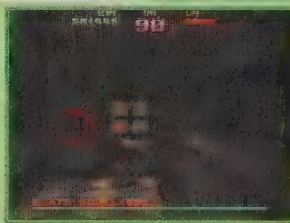
- ロックオンで攻撃
- 飛んでくる肉片はカウンターアタック
- 電気攻撃はローリングで回避可能

HP	600
EN	600
HP	600

スパイダーシーマーから分裂した謎の肉片を追え!! 闘理場での戦い

スパイダーシーマーを倒すと本体が爆発し、新たなボス、パースモデルが現れる。この敵は、最初はポリバケツの中に隠れており、そのバケツを

破壊すると戦闘開始となる。パースモデルを攻撃すると、それに反応して、2種類の攻撃を仕掛けてくるぞ(詳しい対処法は下のカコミを参照)。



←パースモデルは目からは攻撃してこない。

攻撃パターンと対処法

肉片を飛ばす

パースモデルは攻撃されると、細かい肉片をこちらに飛ばしてくる。これらはすべてカウンターアタックが可能なので、ロックオンをパースモデルに合わせて撃ち返していこう。ただし、パースモデルが画面右のコンロの陰に隠れると、ロックオンが外れることがあるので注意すること。ちなみに、カウンターアタックをする時の立ち位置は、左右どちらか一方の端にいと、ロックオンが外れにくいのでオススメだ。この敵の攻撃は厳しくないで、簡単に対処できるはず。



←パースモデルをロックオンし、ショットボタンを連打するだけでOK!!



↑パースモデルを攻撃すると……



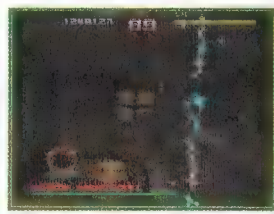
↑攻撃がヒットしただけ、肉片が飛んでくる。



↑すかさずカウンターアタックで攻撃しよう。

電気を飛ばす

飛んできた肉片をカウンターアタックで撃ち返していくと、肉片に混じって青白い弾を撃ってくる。この弾は床に落ちるとその場で細い稲妻が縦に走る。この稲妻に当たるとダメージを受けてしまい、おまけにソードで撃ち消すこともできないので注意しよう。この稲妻を避けるときは、ジャンプではなくローリングをしよう。



↑稲妻は一定時間が経つと消える。常に有利な位置で戦うようにしたい。

HARD ●ハート 北海亭のコンロの上で焼肉を作ろう

ある程度ダメージを与えると、敵が上にある4つのコンロの上を跳ねる。ここでは、ボスが次に着地するコンロを先回りして、そのコンロを攻撃しよう。焼肉が当たると敵は一定時間動けなくなる。素早く攻撃しよう。



↑立ち位置はここがベスト。



↑敵の電撃は、ローリングで回避しよう。



↑攻撃したコンロに焼肉が当たると、敵は一定時間動けなくなる。

Stage 3-2

STORY

アチに連れ去られたアイランを、救出するためルフィアンの巣に突入するが……

妻を消したアイランを探し、ルフィアンの巢へ突入!

目標
SCORE &
HIT

49,000,000点
1,900HIT

横スクロール型の特殊なステージ

右方向に進む横スクロール型のステージ。自分で移動するタイプ(前半)と、強制的にスクロールしていくタイプ(後半)の2パターンに分かれている。ここはマップを見て進んでほしい。



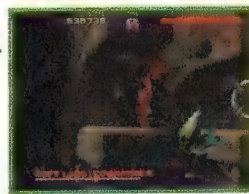
↑今までのステージとは、少しプレイ感覚が違うぞ。

マップ上の記号

- ………LIFF
- ………TIME
- ………POINT
- ………緑の浮遊体

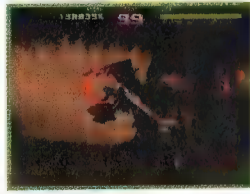
シーン①～⑨ 任意で進む所

前半は、自ら移動して右方向に進んでいく。自分のリズムでプレイできるので戦いやすいが、慎重になりすぎるとタイムがなくなるので注意が必要。



シーン⑩～⑬ 強制スクロール

後半は、今までどおりの強制スクロール。敵はスクロールによって次々と現れる。出現パターンなどがある程度覚えておかないと対処は難しくなるぞ。



スタート

森林地帯1

次ページへ

SCENE 1 森林地帯1

シーン1 敵の倒し方のコツは?

スタートすると、木の陰や画面手前などから人型のルフィアンが多数現れる。銃で攻撃するタイプと剣で攻撃するタイプの2種類があり、それぞれに対応した対処法が必要(右のカコミ参照)。ステージの前半は、この人型ルフィアンが常に現れるので所要所で、きっちりと対処していきたい。



↑移動でスクロールを調節しながら、1匹ずつ確実に倒していこう。ソードとショットの使い分けが重要だ。



遠くにいる敵→ショットで撃つ



遠くにいる敵は、ショットでOK。木の陰に隠れている敵は、スクロールで少しずつ角度をずらして狙おう。

近くにいる敵→ソードで斬る



近くにいる敵はソード攻撃。特に、サキの手前に現れる敵は放っておくと、剣で攻撃されるので、早めに。

距離による敵の倒し方

SCENE 2 森林地帯2

シーン2 緑色の浮遊物

ある程度、先に進むと空中に浮遊している緑色の物体が現れる。この物体はショット攻撃でのみ破壊することが可能。また、この敵が白く光っている時に触れるとダメージを受けるので要注意だ。破壊するとボイトンを出すぞ。

↓この物体はすべて、ショットで破壊できる。



↑ソードで斬った場合はまったく効果なし。注意しよう。

SCENE 3 トカゲ襲来

シーン3 4本足トカゲの倒し方

巨大なトカゲは本体のほかに、背中の中ふたつのコブも破壊可能。コブを破壊するとアイテムが出現するので、ぜひ取っておきたい。コブはロックオンで攻撃しよう。



赤い浮遊物は？

赤い浮遊物をソードで攻撃すると、カウンタースタックと同時攻撃ができる。倒したときに無事なままに倒れていく。



↑照準を合わせてショット攻撃しよう。

SCENE 4 恐竜

シーン4 コイツは無視して前進のみ

4本足トカゲの群れを越えると、背後から巨大な恐竜が現れる。近づかれると炎を吐かれたり、足で踏まれたりするので、追いつかれないように進もう。ちなみにこの恐竜はいくら攻撃しても倒せないで、構わずに進むこと。



↑恐竜が近づくと炎を吐いてくる。そんな時は……。

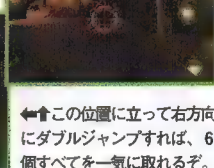


↑ソードで頭部を斬りつければ、炎を吐くのをやめてくれるぞ。

SCENE 5 森林地帯3

シーン5 アイテムの取り方

大きめの丘を降りたところと並んでいる6個のアイテムは、ダブルジャンプですべて取ることができる。このアイテムは、残り時間が少ない場合、左から2番めと3番めがタイムに変化するのので、ぜひ取っておこう。



↑この位置に立って右方向にダブルジャンプすれば、6個すべてを一気に取れるぞ。

SCENE 6 SCENE 7

ツボのような敵が現れる

ツボのような敵は、ツボから出る（？）音を出した時に倒れる。まったく動かず、攻撃もしない攻撃も受けない。無視してもOKだ。



↑ツボのようなリフ・アムが音を出した時に倒れる。まったく動かず、攻撃もしない攻撃も受けない。無視してもOKだ。

↑ツボが真上にくると倒れる。そのときに倒れる。そのときに倒れる。

SCENE 6 SCENE 7 工場1

シーン6 シーン7 飛ぶムカデの倒し方

空中を飛んでくるムカデは耐久力が高いため、ソードでの攻撃がオススメだ。倒せば、一気に6 HIT稼くことができるので、できるだけ破壊しておきたい。ただし、尻尾から出すレーザーには注意。レーザーは障害物に身を隠して回避しよう。



ムカデは全身が弱点!!

↑この緑色のレーザーは障害物の陰に隠れるのが確実な回避方法だ。

赤い浮遊物体を使い！

赤い浮遊物体を使い、飛ぶムカデを近づかずに倒すことができる。しかもソードよりも早く倒れるので、積極的に使ってみよう。



↑ムカデの尻尾を近づかずに倒すことができる。しかもソードよりも早く倒れるので、積極的に使ってみよう。



前ページから

下段へ

BOSS 1

LARVA SEEMER ラーヴァシーマ

ボス1

撃破
ポイント

- 追われている間は破壊不可能
- 炎はくぼみに身を隠して回避
- 赤い浮遊物体を利用して攻撃せよ

HP 30
EN 30
PH 30

狭い通路に現れる巨大なルフィアン 障害物をうまく利用しよう

建物内に入ると、前方から蛇の形をしたボス、ラーヴァシーマが現れる。そのままボーッと立っていると体当たりを食ら

うので、すぐに目の前の障害物の上の安全地帯に逃げ込むこと(右の写真参照)。その後の対処法は下のカコミを参照。

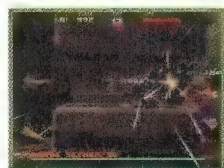


ラーヴァシーマが現れたら急いでこの位置に立つ。

攻撃パターンと対処法

ひたすら逃げる

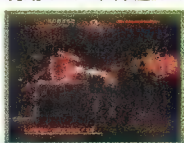
基本的にラーヴァシーマには、こちらの攻撃が一切効かないので、まずは逃げることに専念しよう。この時の炎攻撃は障害物の陰に隠れて回避だ。



↑この敵の攻撃に触れると上に吊り上げられるのでソード攻撃。
←緑の浮遊物体は、ソードではなく、ショットで破壊すること。

赤い浮遊物体をソード攻撃

建物内を抜けて写真の位置まで来たら、赤い浮遊物体を利用して3回攻撃すればOK。



←照準を合わせ、赤い浮遊物体を3回攻撃すれば倒せる。



上段から

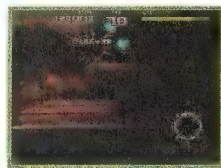
強制スクロールへ

SCENE 8

工場2

シーン8 大量のアイテムをゲット

車輪が回っている高台の上には、ボーナスアイテムとライフがたくさん置いてあるので、ダブルジャンプを使って、必ず取っておこう。



←このライフは必ず取っておこう。タイム&スコアアップ時に有効だ。

NORMAL

HARD

緑の浮遊物体が!



ボーナスアイテムが、緑の浮遊物体になるので、一撃で破壊する必要がある。

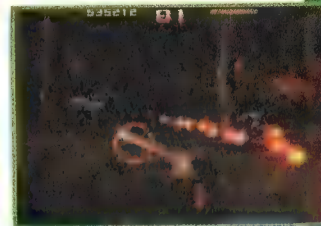
ここから強制スクロール

敵の出現パターンを覚えろ!

高台を越えると、サキは自動的に進みだし、強制スクロールエリアに入る。ここからは攻撃がさらに激しくなっていくので、気を引きしめていこう。敵の出現パターンを把握することが、クリアへのカギだぞ!



↑敵の出現パターンを覚えれば、攻撃される前に敵を倒していける。



前ページから

森林地帯4

下段へ

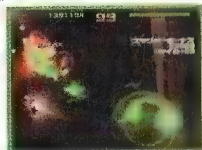
SCENE 9

森林地帯4

パターン9 コマンダーボーナスを奪け!

ここで注目したい敵は、飛行する巨大ルフィアン。この敵を倒すとコマンダーボーナスが入るので、

積極的に破壊すること。また、この敵が放つ緑の弾丸は、左右の移動や、ダブルジャンプで回避。



←このルフィアンを倒せば、コマンダーボーナスが入る。

Pattern 1 7体の飛行ルフィアン

最初は7体の飛行ルフィアンが現れる。1体ずつ倒していき、残った6体は、マニピュレーターで倒す。残った1体は、マニピュレーターで倒す。残った1体は、マニピュレーターで倒す。

Pattern 2 人型ルフィアンの銃攻撃

人型ルフィアンが多く現れて、銃でいっせいに攻撃してくる。攻撃される前に倒していこう。ローリングよりもダブルジャンプがオススメ。垂直に飛ぶと避けやすい。

Pattern 3 複数攻撃

人型ルフィアンの銃攻撃に、3体のルフィアンが同時に出現する。倒すには、マニピュレーターで倒す。倒すには、マニピュレーターで倒す。

上段から

森林地帯5

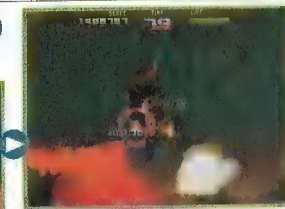
次ページへ

SCENE 10

森林地帯5

パターン10 炎攻撃に気をつけろ!

空から、炎を吐く鳥型ルフィアンが襲ってくるシーン。この炎は、すべてジャンプで避けることができることを覚えておこう。炎を吐かれる前に倒してしまうのが理想的だ。ちなみに照準はロックオンがオススメ。



←炎攻撃は、ジャンプで回避可能。この間も攻撃は忘れないように。

前ページから

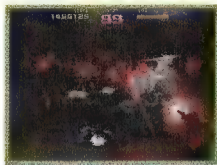
森林地帯6

下段へ

SCENE 11 森林地帯6

シーン11 赤いブーメランに注意!

多数の人型ルフィアの群れと共に、新たにケンタウルスが現れる。ケンタウルスのブーメランは、威力が高いのでソードで撃ち消すか、ローリングで避けていこう。



NORMAL

HARD

ブーメランがさらに強力に!

ケンタウルスの赤いブーメランがソードで撃たれなくなると、タイミングよく放たれてローリングで避けていこう。できれば、ブーメランが放たれる前に倒してしまいたいところだ。



そのソードは倒すことができない。

上段から



次ページへ

BOSS 2 MAN SEEMER マンシーマー

ボス2

撃破ポイント

- ダブルジャンプ+ソードで攻撃
- 青い炎はダブルジャンプで回避
- 戦闘時間が短いので注意

HP	200
EN	200
HP	200

戦闘時間はたった15秒! 速く確実に攻撃を当てよう!

ルフィアの製造工場(?)とおぼしき建物内に入る。建物の中には、ルフィアの卵のようなモノがある。これを攻撃すればHIT数が稼げるので、できるだけ倒していくこと。ここでボスのマンシーマーが出現。出現から約15秒ほどで逃げてしまうので、速攻で倒そう。



攻撃パターンと対処法

ダブルジャンプ+ソードで

巨大な炎攻撃をダブルジャンプ+移動で避けつつ、ソード連打で攻撃していこう。



前ページから

出口1

下段へ



SCENE 12 出口1

シーン12 赤いブーメランに注意

建物を抜けると、ルフィアたちの猛攻が始まる。その中でも警戒したいのは、やはりケンタウルスの赤いブーメラン。ショットでザコを攻撃しつつ、ローリングで確実に避けよう。



←ザコを倒しつつ、ケンタウルスの動きに注意を払って進んでいこう。

↑奥にいる敵を撃ってくるザコも、厄介なのでなるべく倒すこと。

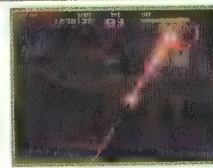
前ページから

出口2

SCENE 13 出口2

シーン13 緑のビームを避ける!

さらに進むと、飛行する巨大ルフィアの群れが現れる。緑のビーム攻撃は、左右移動やローリングで避ける。これらの敵は、しばらくすると近づいてくるので、ソードで倒してコマンドーボーナスを稼いでいこう。



↑攻撃はかなり厳しいので要注意。右側から順番に攻撃していくと、意外と簡単に倒せるぞ。

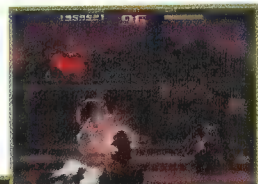


←近づいてきたらソードで一気突破。コマンドーボーナスをゲット。

SCENE 14 出口3

シーン14 ここまでくればクリアしたも同然?

ステージの最後に差し掛かると、ルフィアたちが攻撃を止めるので、すかさず攻撃してHIT数を稼いでおくこと。ここまでくればクリアも同然だ。最後に、ステージ前半で登場した恐竜型ルフィアが出現するが、攻撃はしてこないで、安心して正面の階段を登って進もう。



↑ルフィアたちが攻撃を止めるので、その間に座り出す。HIT数を稼げ!

恐竜は攻撃してもムダ?

最後に現れる恐竜型ルフィアは、一度攻撃したダメージを与えられない。また、攻撃をしても倒れないので無視する方が得策。



地球を乗っ取るという野望を断つべく、人類の最後の戦いの火蓋がきって落とされた。

いよいよラストステージ！ 最終決戦が今始まる…。

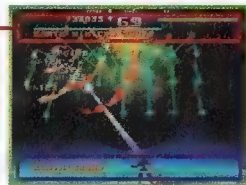
目標
SCORE &
HIT

55,000,000点
2,200HIT

敵の攻撃を撃ち返し 地球を守れ!!

「アチ側の地球」の攻撃をショットやソードで撃ち返してダメージを与えていく最終ステージ。敵の攻撃を撃ち漏らすと逆に「サキ側の地球」がダメージを受ける。敵の攻撃パターンは以下のとおりだ。

敵のHP



地球のHP

攻撃パターンと対処法



① 岩石が降ってくる

画面中央から岩石が降ってくる。円を描くように現れるので、それをなぞるように照準を合わせて破壊する。この岩石はダメージが大きいので必ず迎撃しよう。

← 小さい円を描くように照準を動かしながら撃つのだ。



② 左右にバラまき攻撃

左右に広がるように、小さな弾をばらまく。出現場所であるポイント（写真参照）を数回なぞってから、片側ずつ迎撃していくと撃ち漏らしが少なくなるぞ。

← 最初の難関。左右の1つの弾を意識しながら撃つていく。



③ 4つの隕石

空中に4つの隕石が現れ、一定時間が経つと破裂して4つの弾に分かれる。破裂する前に右から順に破壊していく。常に先手を取っていく撃ち方が理想的だ。

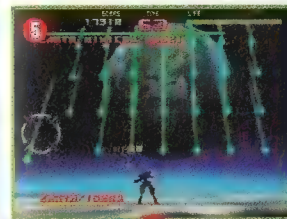
← 隕石の前の4つ並んだ小さな弾はソードで一気にはずさず。



④ 右から順にバラまき攻撃

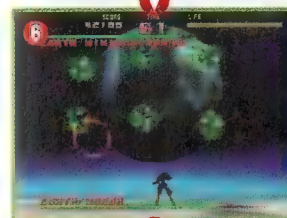
画面右から左に向けて順々に小さい弾をばらまく。これも出現と同時に、縦にジグザグとなぞるように撃っていく（写真参照）。ここがうまくいけばあとが楽。

← 出現と同時につぶしていくのが理想的だが、難易度は高い。



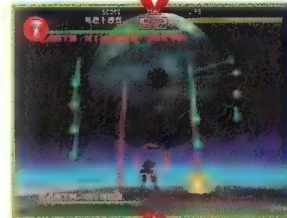
⑤ 均等にバラまき攻撃

続けて小さい弾を均等にバラまいてくる。左上の弾が密集しているポイントを重点的になぞりつつ、サキを右に移動させ、右側に落ちる弾をソードで迎撃だ。



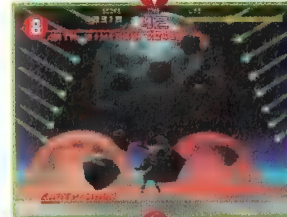
⑥ 隕石が6つ現れる

突然、隕石が6つ現れる。左上、右下、右上、真ん中下、真ん中上、左下の順に破裂していくので破裂の早い順に破壊せよ。少しでも遅れると大ダメージだぞ！



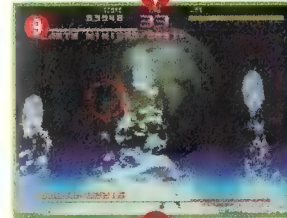
⑦ 岩石と弾が並んで降る

縦に並んだ小さい弾と岩石が降ってくる。出てくる順に、下から上になぞるように撃つと迎撃しやすい。中央に降る岩石は、落とすと大ダメージ。要注意だ。



⑧ 左右から斜めにバラまき攻撃

岩石と共に、左右から斜めに並んだ小さい弾が降ってくる。まずは中央の岩石を破壊してから、斜めの列に沿って一気に破壊しよう。撃ち漏らしはソードで。



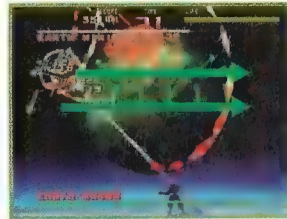
⑨ 吹雪を起こす氷の塊

吹雪は迎撃不可能なので、攻撃される前に、氷の塊を真ん中、左、右の順に破壊する。真ん中、左はショットで撃ち、右の氷はダブルジャンプ+ソードで破壊。



⑩ 巨大な隕石がふたつ落下

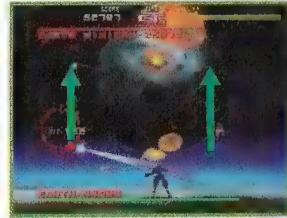
赤い巨大な隕石が右、左の順に落ちてくる。右の隕石をソードで迎撃したら、左ローリングで瞬間移動して、左の隕石を同じくソードで迎撃するのだ。



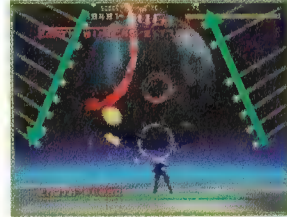
← 左上を狙えば、ショットの軌道にある弾も勝手に破壊される。



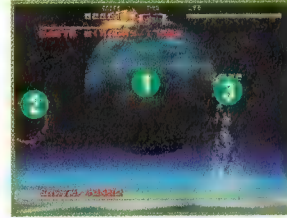
← 着るく対応すれば、すべて破壊する前に破壊できる。



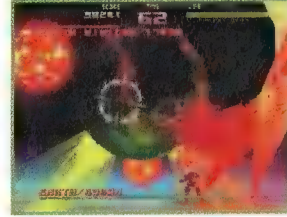
← 小さい弾は、左右それぞれ3回、計6回出現する。



← 弾の列を斜めにたどって迎撃。高度な照準は必要がノをいう。



← 出現と同時に攻撃すれば、ダメージですべて破壊できる。



← ローリングを使えば、両方とも迎撃できるぞ！

お楽しみ満載のモード

隠しモードの出現条件

このゲームには、隠しモードが用意されている。内容としてはオマケ的なモノなのだが、なかには2倍速でゲームが遊べたり、フレームスキップなるモノも登場するのだ!! 出現条件は右のカコミで解説。



←↑隠しモードは、全部で5項目。キミはすべて出現させられるか?

隠しモードの出現条件



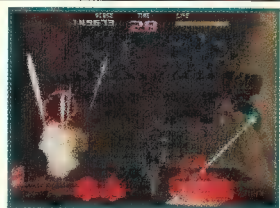
●BGM

ゲーム中に使用されているBGMを自由に鑑賞することができるモード。ちなみに、BGMは全部で13曲収録されているぞ。



●アラートサウンド

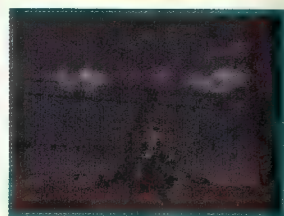
爆弾を投げられたりミサイルが接近した時などに、ビップと鳴るアラートサウンド（警告音）。これをゲーム中、鳴らすか鳴らさないかを、切り替えることができるようになる。



↑ゲームに慣れてきたら、オフにしてプレイしてみよう!!

●ジマク

デモシーンで表示される字幕を、オン、オフすることが可能。英語に興味があるという人は、これで勉強してみてもいいかな?



↑おなじみのデモシーンも、字幕がないだけで雰囲気がガラッと変わってくる。

●フレームスキップ

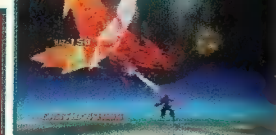
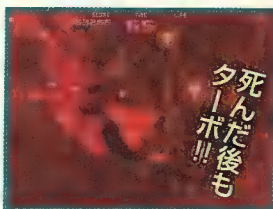
通常、敵が一度にたくさん出現する場面や爆発のシーンなどでは、動きが遅くなる。しかし、このフレームスキップをオンにしてプレイすると、そういった場面でも処理落ちしなくなる。が、その反面、キャラの動きが少し硬くなるぞ。



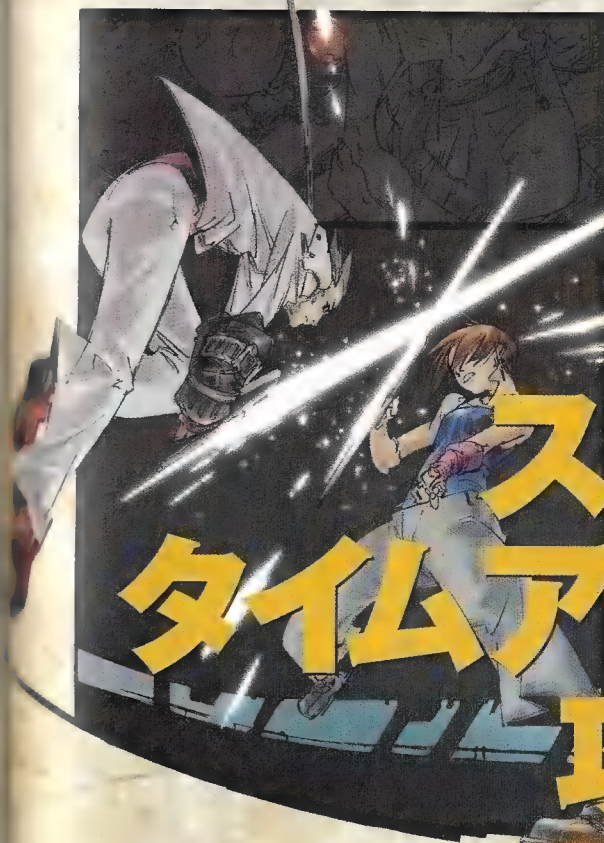
←↑フレームスキップのオン・オフは、レダ戦の水柱攻撃などでも比較すると、画像の違いがとてつもなく分かる。

●ゲームスピード

このモードではゲームスピードをノーマル、ターボに切り替えることができる。ノーマルは通常のスピードで、ターボは通常の約2倍のスピードで、ゲームを楽しむことができる。ターボではすべての動きが2倍なので、超人的な反射神経でないとクリアは厳しいぞ。



←↑フレームスキップのオン・ゲームスピードのターボで3-3をクリアできる人っている?



ラスボスをノーマスで倒した者だけに与えられるパーフェクトボーナス。ここでは『罪と罰』をとことん極めるためのハイスコアとタイムアタック攻略を公開する。

スコア&タイムアタック攻略編

Score & Time-Attack section

■スコアアタック編...82 ■タイムアタック編...93

●ポイント解説...82

●ポイント解説...93

●0-0...83

●0-0...93

●1-1...84

●1-1...94

●1-2...85

●1-2...94

●1-3...86

●1-3...95

●2-1...86

●2-1...95

●2-2...87

●2-2...96

●2-3...88

●2-3...96

●3-1...89

●3-1...97

●3-2...90

●3-2...97

●3-3...91

●3-3...98

●トレーニング...92

ノーミスクリアができたなら、今度はスコアを!!

スコアアタック

SCORE ATTACK

スコアは、ちょっとした工夫で簡単に伸ばすことができる。各ステージの解説を参考にハイスコアを目指すのだ!!

目標スコア

EASY	89,000,000点
NORMAL	91,000,000点
HARD	91,200,000点

点稼ぎ3カ条

- 敵、障害物など壊せる(点の入る)モノはなるべく破壊していこう!
- ターゲットやポイントなどボーナスはすべてゲットしろ!
- 死ぬな!(ノーミスは最低条件)

結果報告

1st	654319473 n64
2nd	653911364 n64
3rd	65340217 n64
4th	65294288 n64
5th	65200242 n64
6th	65105204 n64
7th	65010162 n64

得点を伸ばす3つのポイントを解説!

HIT数を稼げ!!

タイムボーナスやライフボーナスだけでは、ノーダメージでボスを倒したとしても10万点しか獲得できない。それに対し、ヒットボーナスは敵

を倒し続けていけば、HIT数に比例して得点がアップしていく。HIT数さえ稼げば、簡単にボーナスを増やすことができるのだ。

硬い敵よりも一撃で倒せる敵を優先して攻撃!



↑ボス戦などの敵が無限に出現するポイントで、ひたすらHIT数を稼ぎまくるのだ。

ダメージを受けずにすべてを取れ!!

ポイントは最初の1個めでは、たったの1000点しか入らない。しかし、ポイントを取り続けていくと、最高で50000点まで得点がアップするのだ。だが、一度でもダメージ

を受けてしまうと、得点が初期得点の1000点に戻ってしまうので注意しよう。高得点を目指して敵の攻撃を避けながらプレイしていこう。



↑同じ場所に現れるポイントでも、積み上げてきた得点によりスコアが変化する。



↑10000点しか入らないが...

↑40倍の400000点が加算される。

●ボスの倒し方一覧

ボスのタイプによって戦い方を変えろ!

ボスによって、粘ったほうが得点を稼げる場合と速攻で倒したほうが得点が入る場合がある。ボス別に倒し方のタイプを右にまとめてみたので参考にしてほしい。また、ボーナスによる効率のよい得点の稼ぎ方もまとめたので参考に。

【中ボス→コマンダーボーナス】

倒すまでの時間が短く、残りの体力が多いほど、ボーナスが増える。またHIT数に比例し、ボーナスは増加する。HIT数が稼げる場面では粘れ。

【ステージボス→セントラルコマンダーボーナス】

ダメージを受けず、さらに素早く倒すほど、ボーナスがアップする。ソードやカウンターアタックを駆使して、速攻で倒していくといいだろう。

ボス名	倒し方	ボス名	倒し方
0-0: BEE SEEMER	粘る	2-2: SENTRY MACHINERY	速攻
0-0: CENTPEDE SEEMER	粘る	2-2: MOTHER CROW (※)	粘る
1-1: CRAB SEEMER	粘る	2-2: MALACIA	速攻
1-1: COLDERON	粘る	2-2: POLESTAR	速攻
1-1: NEAR ZERO	速攻	2-3: MOLE SEEMER (その1)	速攻
1-2: LIZARD SEEMER	粘る	2-3: MOLE SEEMER (その2)	速攻
1-2: MOTH SEEMER	粘る	2-3: JELLY SEEMER	速攻
1-2: RADAN	速攻	2-3: MOLE SEEMER (その3)	速攻
1-2: KACHUA (その1)	速攻	2-3: MOLE SEEMER (その4)	速攻
1-3: KACHUA (その2)	速攻	2-3: BIRTH MODEL (その1)	粘る
2-1: LEDA	速攻	2-3: BIRTH MODEL (その2) (※)	速攻
2-1: VIGILANCE SYSTEM	速攻	3-1: OCTOPUS SEEMER	速攻
2-1: ANEMONE SEEMER	速攻	3-1: SPIDER SEEMER (その1)	速攻
2-1: CRAWFISH SEEMER	粘る	3-1: SPIDER SEEMER (その2)	粘る
2-1: LEDA & BRAD	速攻	3-1: BIRTH MODEL	速攻
2-2: NEAR ZERO MINOR	速攻	3-2: MAN SEEMER	速攻
2-2: RAPTOR SEEMER	速攻	3-3: EARTH MIMICRY	速攻

Stage 0-0

HIT数を稼いでいこう!

目標スコア&ヒット数

EASY	430,000点	300HIT
NORMAL	480,000点	330HIT
HARD	480,000点	330HIT

HIT数を稼ぐのに、もってこいのステージ。出現する敵をすべて倒すぐらいのつもりでひたすら攻撃し、HIT数を伸ばせ!

ステージ全般 ① 木も忘れずに倒す!

ステージ上のいたるところに点在する木々。ショットを撃ち込まないと破壊できないが、壊せば得点とHIT数を稼ぐことができる。敵を逃してまで破壊する必要はないが、プレイに余裕があるならば、フィールドにある木を壊しながら進め。



↑ソードを使えば一撃で破壊可能。壊した人はコレで!

ステージ前半 ② 赤い蛾を優先して倒す!!

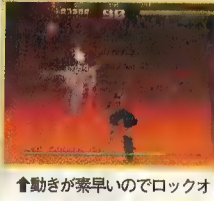
編隊を組んで現れる蛾の中に、1匹だけ赤い蛾がいるのだが、この蛾を倒すとコマンダーボーナスが獲得できる。約2万点入るので、絶対に逃さないようにしよう。



↑これが赤い蛾。なお、全部で3匹出現するぞ。

中ボス ③ ハチ型ルフィアン戦ではなるべくザコを倒すこと!

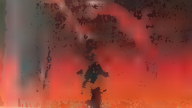
ステージ中盤で登場するハチ型ルフィアン。速攻で倒してもいいが、ここで、次から次へと無限に現れるザコを倒せば、スコアを稼げる。ただし、出現してから20秒以内にハチ型ルフィアンを倒さないと、ボーナスが入らない。粘りすぎも厳禁!!



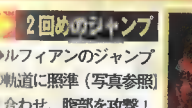
↑動きが素早いのでロックオンがオススメ。

ステージ後半 ④ 腹部をすべて攻撃して倒す!

ムカデ型ルフィアンは、腹部のパーツを破壊してHITを稼ぐことができる。だが、つねに動き回っているので倒しづらい。そこでHIT数を稼ぎながら倒す方法をまとめてみたぞ。



1回めのジャンプ
↑まずは頭を攻撃。倒さない程度にダメージを与える。イージーでは省いてもOK。



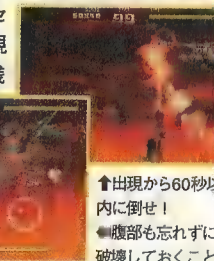
2回めのジャンプ
↑ルフィアンのジャンプの軌道に照準(写真参照)を合わせ、腹部を攻撃!



3回めのジャンプ
↑頭を攻撃して倒す。取りこぼした腹部がある場合は倒す前にそこを攻撃。

ボス ⑤ ステージボスは自爆ギリギリまで粘れ!

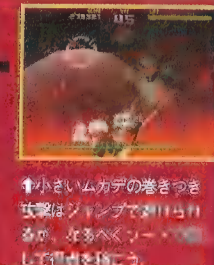
ステージ最後に待ち構えるセンチピードシーマーは、出現してから約60秒経過すると残りの体力に関係なく自爆する。ギリギリまで粘り、ザコで得点とHIT数を稼げ。



↑出現から60秒以内に倒せ!
↑腹部も忘れずに、破壊しておくこと。

ハード、ノーマルでは攻撃に注意!!

クリア後でも出現したように、ノーマルやハードでは小さくムカデが動き回ってくる。気が付いたら倒されている世に気を配らなければならない。知らぬ間にダメージを受け、ライフボーナス10万点が近くなることも、必ず注意!!



↑小さいムカデの動きや攻撃はジャンプで避けられるが、なるべくノーダメージで倒すようにしよう。

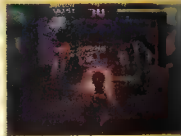
Stage

1-1

得点を稼ぐポイントがいっぱい!

目標スコア&ヒット数

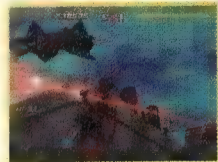
EASY	3,650,000点	615HIT
NORMAL	3,800,000点	630HIT
HARD	3,950,000点	640HIT



敵を倒す順番や攻撃方法など、ちょっとした工夫でスコアを大幅に伸ばせるので、パターンを覚えてガッチリと得点を稼げ!

ステージ ① 壊せるモノは壊せ!

このステージには、パイロンやドラム缶、給水塔などの障害物が数多く点在する。壊せば得点とHIT数が加算されるので、見つけた障害物はなるべく破壊しながら進もう。



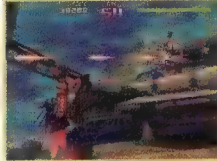
◀輸送機が2機出現する場で、ビルの上にある右側の給水塔は、見逃しても岩の場で壊すことができるぞ。

▶輸送機が落ちてくる爆弾も爆発する前に、ショットで攻撃すれば壊すことができ、得点が加算される。



ステージ ② ポイントとなる障害物は最後に

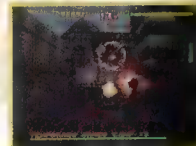
バリエーションのシーンでは特定の障害物(クレーンや陸橋)を破壊すると、敵が残っていても先に進んでしまう。そこで、ここでは兵士だけでなくドラム缶などの障害物をすべて破壊してから、クレーンや陸橋などのポイントとなる障害物を破壊しよう。



▶ドラム缶はふたつ同時に攻撃すると、ショットを当てづらくなくなる。時間はかかるが必ずひとつずつ攻撃しよう。
◀輸送機のシーンでは、上にいる兵士をすべて倒してから輸送機を破壊するのだ。

ステージ ③ 敵をすべて倒してから

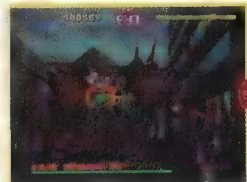
敵がワラワラ降りてくる皆の場面。ここでは兵士が残っている状態で皆を破壊すると、皆の爆発に巻き込まれ、兵士は全滅するが得点が1点も入らない。全員の兵士を倒してから皆を破壊すること。



▶敵が1体もいなくなったのを確認してから皆を攻撃。

中ボス ④ ロックオンで戦おう

画面左から出現するザコはいなくなっても、クラブシーマーを攻撃すると再び現れる。だが、マニュアルで攻撃すると、クラブシーマーをすぐに倒してしまい、あまり得点が稼げない。そこで少しでも多くのザコを出現させて得点を稼げるように、照準を攻撃力の低いロックオンにして攻撃。



▶クラブシーマーの爪攻撃が終わる直前にダメージを与えると...



▶クラブシーマーが後退して、ザコが出現するので倒しやすいぞ。

中ボス ⑤ 上空の飛行艇で得点を稼げ!

上空から爆弾を落とし、コルデロンを援護する飛行艇は、飛んでくるのに合わせ、ダブルジャンプで、コックピット部分をソードで攻撃すると撃破できる。タイミングは難しいが、倒すと約5000点入るので、粘ってできるだけたくさん倒していこう。なお60秒経つと、コルデロンは逃げ、ノーボーナスとなる。時間には注意!!



▶コルデロンを運んでくる輸送船もソードで破壊可能なのだ。
▶コルデロンの親衛隊を倒さないと、飛行艇は現れない。

ボス ⑥ 倒す前にアイテムを

ネアーゼロは弱点以外に壊せる部分があり、そこを破壊するとアイテムが出現する。倒す前に壊せる場所をすべて破壊し、アイテムを取っておくこと。



▶ミサイル攻撃の前、6か所ある破壊可能な部分をすべて壊して欲しい。

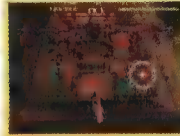
Stage

1-2

大きくスコアは伸ばせないが...

目標スコア&ヒット数

EASY	9,900,000点	910HIT
NORMAL	9,950,000点	950HIT
HARD	9,950,000点	950HIT



ステージ ① パイプをまずは壊す

序盤のエレベーターが止まる場面。基本的に画面上の敵をすべて倒さないで、エレベーターは先に進まない。しかし、1回目の停止の場合のみ、奥の敵をすべて倒した時点で、エレベーターは動き出す。その際、スコアが1万点も入るパイプは、エレベーターが動き出す前に破壊しておこう。



▶難易度がノーマル以上では、レーザー砲も壊さないと先に進めないぞ。

ステージ ② 兵士を先に倒せ

画面上から降りてくるエレベーター。敵兵士が乗っているが、エレベーターを破壊すると、乗っている兵士もまとめて倒すことができる。だが、この倒し方だと得点が入らない。兵士だけを倒してからエレベーターを壊すこと。



▶エレベーターが動き出したら攻撃開始。先に兵士をすべて倒そう。

中ボス ③ コウモリを撃破

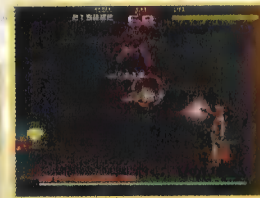
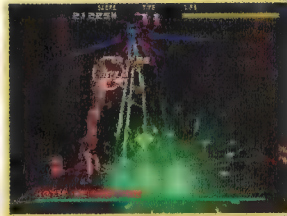
リザードシーマー戦の際、後ろで飛んでいるコウモリ型ルフィアンは、制限タイムが5秒を切るまでなら何匹でも補充される。得点は低いが簡単に倒せるので、この敵でHIT数を稼いでいくといいぞ。



▶ちなみにリザードシーマーに捕まった兵士はソードで倒せる。

中ボス ④ ボスの攻撃を避けてボスを撃て!!

モスシーマー戦で、床をはってくる虫型ルフィアン。100匹近く出現してHIT数が稼げ、一定数倒すとアイテムも出す。まずはコイツらを倒そう。だが、モスシーマーは出現してから30秒経つと逃げてしまう。当然、ノーボーナスになるので時間には注意!!



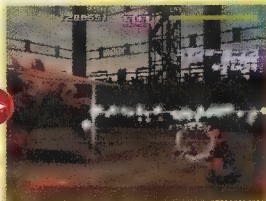
▶ソードだと硬直時間に攻撃される可能性がある。対角線上に立ち、ショットで攻撃していくといいだろう。

中ボス ⑤ ラダンをビルの下へ

ラダンをビルの下に落とすとアイテムが必ず出る。体力や制限タイムに余裕があり、ポイントが50000点近くまでアップしているのなら、ラダンをビルの下に落とし、ポイントをゲット!! スコアを一気に伸ばそう。うまくいけば15万点獲得できるぞ。



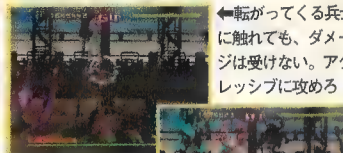
▶ソードで攻撃するとラダンは無敵状態にならない。ソードで一気に追い込め!



▶ラダンを倒す直前にカチュアを倒し、タイムを99にしておくとボーナスが...

ボス ⑥ 兵士を倒せ

兵士をどれだけ倒せるかがスコアを伸ばすポイントになってくる。ソードの幅広い攻撃範囲を利用して、より多くの兵士を倒していこう。



▶転がってくる兵士に触れても、ダメージは受けない。アグレッシブに攻めろ!
▶兵士が落ちてくる場面では、照準を写真の位置に置き、左右に動かすといいぞ。

Stage 1-3

ノーダメージで素早くクリア!

目標スコア&ヒット数

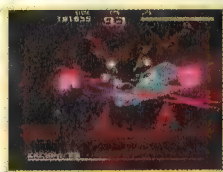
EASY	11,500,000点	910HIT
NORMAL	11,800,000点	950HIT
HARD	11,850,000点	965HIT



ボーナス以外に、スコアを稼ぐポイントがほとんどないので、ダメージを受けないように注意しながら、プレイしていくのだ。

ステージ ① ダメージを受けない!

ダメージの少ないほうが、ボーナスが高くなる。多少時間はかかってもいいので、ダメージは受けないように。



ロックオンでじっくり戦うのもアリ。

ボス ② 粘ってもムダ!

覚醒カチュアが水中に潜る場合に出現する白い真空波。ソードで攻撃すると、アイテムを出す。白い真空波は1回めの津波以降現れない。津波を3つ突破したら、粘らずカチュアを倒せ。



↑白い真空波は出現しても2~3個くらいだ。

Stage 2-1

ポイントを押さえればスコア大幅アップ

目標スコア&ヒット数

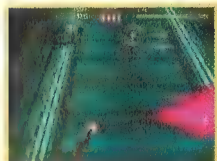
EASY	18,500,000点	1,030HIT
NORMAL	19,000,000点	1,100HIT
HARD	19,500,000点	1,120HIT



地雷など、ヒット数を稼ぐのにもってこの障害物が多いうえ、スコアを伸ばすポイントも結構ある。得点を稼ぐチャンス!

ステージ ① レダで周回

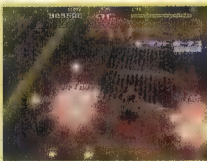
ちょこまかとアイランの周りを走り回るレダ。倒すことはできないが、攻撃すると得点がわずかに加算される。地雷や敵がいな場面では、レダを攻撃して得点を稼いでいこう。



↑ロックオンしての攻撃しやすいぞ。

ステージ ② 側面のターゲットを倒す

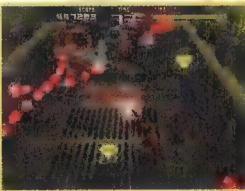
アイランの前方に出現するターゲットボーナスはショットでOKなのだが、側面に出現するモノはふたつ同時に出現するので、ショットでは撃ち逃してしまう。ここはソードで攻撃しよう。



↑攻撃ボタンを連打していると壊しやすい。

中ボス ③ 壊せる場所から攻撃

ステージ中盤に登場するビジランスドシステムには、弱点以外に破壊できる部分があり、そこを壊すとアイテムが出る。撃破する前にパーツをすべて壊し、アイテムを回収しておこう。



↑壊せる部分は全部で4か所あるが、写真の状態にならないと壊せないぞ。

中ボス ④ アイテムをすべて取れ

クロウフィッシュシーマー戦では、アイテムが点在しているので、攻撃しながらこれらのアイテムを回収していこう。ノーダメージですべて取れば、かなりスコアが伸びるぞ。

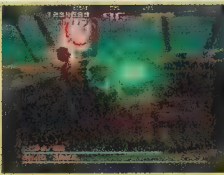
→連続して並んでいるアイテムは、ローリングすると取りやすい。



↑通路がない場所にあるアイテムは、ダブルジャンプで取れるが、かなり難易度高し。

ボス ⑤ モニターを破壊

天井からぶら下がっているモニターは、ショットで壊すことができる。破壊して、HIT数を稼ぐのだ!



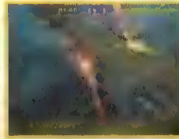
↑ブラッドのツバサの合いの時に壊すのは困難。その前に破壊しろ!!

Stage 2-2

地道に敵を倒し、HIT数を伸ばせ!

目標スコア&ヒット数

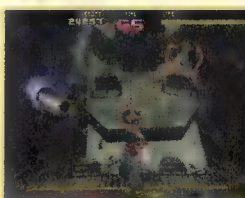
EASY	29,500,000点	1,400HIT
NORMAL	31,500,000点	1,550HIT
HARD	31,600,000点	1,570HIT



このステージはHIT数を稼ぐやすい。戦艦の上にいる兵士や飛んでいる戦闘機をできるだけ倒し、HIT数を稼ぐのだ!!

ステージ ① HIT数重視!!

兵士や戦闘機をどれだけ倒したかで、HIT数にかなり違いが出てくる。多少のダメージは受けても、これらの敵を倒していこう。



↑兵士は小さくて、戦闘機は動いているので、照準を合わせづらい。ロックオンでも一撃で倒せるので、ロックオンで撃て!

ステージ ② 赤い戦闘機は必ず倒せ!

このステージで初めてスクロールが止まる場面が登場する。赤い戦闘機。倒すと、コマンダーボーナスが入る。砲台から飛んでくるミサイルをカウンターアタックで本体に撃ち返し、撃破していこう。



↑戦闘機はすぐ画面外へ消えてしまう。照準をロックオンにして、確実にミサイルを叩き込め。

ステージ ③ ヘリを倒してボーナスゲット!

スクロールが止まった場面で現れるヘリ編隊を、すべて倒すとコマンダーボーナスが入る。ミサイルをカウンターアタックで撃ち返し、倒していこう。なお、ヘリ編隊は合計で3回現れるのだが、2回めのヘリ編隊は画面を一周すると、すぐに画面外へ去ってしまう。出現前からロックオン状態で照準を出現位置に移動させよう。



↑ヘリは合計3機(ヘリドは4機、右1左1右1左1)の順に出現。



↑出現したら、すぐにロックオンして倒せるように、あらかじめ照準を敵の現れる方向へ早めに移動させておくといいだろう。

中ボス ⑤ ザコでHIT数を稼ぐ

ラプターシーマー戦では、後ろに大量のルフィアンが飛んでいる。ラプターシーマーにダメージを与えられない状態(距離がある)の時は、ザコだけをひたすら攻撃し続け、HIT数を稼いでいこう。



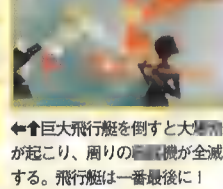
↑ザコを攻撃すると、ラプターシーマーは守る。



↑照準を動かしていないと、ザコを倒せない。左右に揺さぶれ。

中ボス ⑥ 巨大編隊を攻撃せよ!!

難易度イージー以外のプレイで出現する巨大飛行艇。大量の戦闘機を従えているので、これらの戦闘機を倒してHIT数を稼いでいこう。また、巨大飛行艇からも巨大編隊が出撃してくる。こちらも逃さず叩け!!



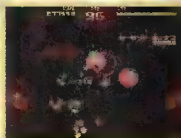
↑↑巨大飛行艇を倒すと大爆発が起こり、周りの戦闘機が全滅する。飛行艇は一番最後に!

Stage 2-3

ザコでHIT数を稼げ!!

目標スコア&ヒット数

EASY	49,000,000点	1,800HIT
NORMAL	50,500,000点	1,900HIT
HARD	50,700,000点	1,950HIT



このステージは、ザコがたくさん出現する。ステージ0-0同様、すべての敵を倒すつもりで進み、HIT数を稼いでいこう。

ステージ ① 早めに倒せ!!

冒頭でも触れたように、ザコが大量に出現するのだが、敵のなかには攻撃すると画面外に逃げたり、自爆したりするモノがいる。当たり前のことだが、倒さなければ、得点やHIT数は加算されない。早め早めに攻撃して、逃げたり自爆したりする前に倒していくこと。



↑オオカミは近づいてきたらソードでもいいが、出てきた時を撃つのがベスト。



↑カンガルーは飛びついてくると自爆する。飛びつかれる前にショットで倒そう。

中ボス ② モールシーマーその1

モールシーマーは出てくる場面に関係なく、倒すとコマンドーボーナスが入る。だが、モールシーマーは出現してから規定の時間(各解説を参照)が経つと逃げ出す。そのためコマンドーボーナスを獲得するには、規定時間内に倒す必要がある。モールシーマーその1は、約25秒で逃げ出すが、オオカミが放つ弾を確実に撃ち返せば、時間内に倒せるぞ。

中ボス ③ モールシーマーその2

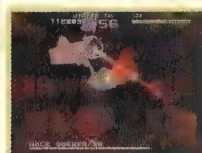
モールシーマーその2は、投げってくる爆弾をカウンターアタックで撃ち返すだけで簡単に倒せる。ちなみに爆弾を確実に弱点へ撃ち返せるように、照準はロックオンにしておくこと。



↑約15秒で逃げ出すが、10秒もあれば、十分倒せるだろう。

中ボス ④ モールシーマーその3

モールシーマーその3は、約25秒経過すると逃げるため、地面をはってくるカメを相手にしていると、時間的に厳しい。カメは極力無視し、モールシーマーの攻撃だけに専念しよう。



↑手で頭を隠した時もスキ間を狙ってダメージを与えろ!

中ボス ⑤ モールシーマーその4

その4もその3同様、25秒経過すると逃げてしまう。確実にダメージを与えられれば、逃げられる前に倒せるが、連続して攻撃を受けてしまうと厳しくなる。敵の攻撃は的確に避けること。



↑カンガルーの爆発は特に注意! タイムロスには必ずだぞ。

ステージ ⑥ 座席を壊そう!!

モールシーマーその3戦直後のカンガルーが大量に出現する場面。ここにある座席は壊すとアイテムが出現。座席は20近くあるので、かなり得点が稼げるぞ。

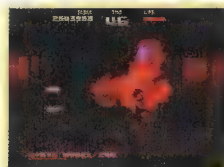


↑左右どちらかの座席1列をすべて壊し、方向転換する時に中央と残りの列をソードでまとめて破壊していくといいだろう。

ボス ⑦ ギリギリまで粘れ!!

ステージ最後のバースモデル戦。この敵は常に塊が補充されるので、粘ってHIT数を稼いでいこう。紫に光る塊を利用した連爆を狙ってもいいが、HIT数が稼げないので、1個1個地道に黄色の光弾を撃ち返して倒していくといいだろう。

なお、イージーは時間ギリギリまで粘ってもいいが、ノーマル以上では、その後にバースモデルその2との戦いがあるので、タイムを20秒ぐらいいは残すこと。



↑連爆が全滅させるとアイテムが出る。これでタイムを稼げるのも手。

Stage 3-1

得点を稼げる場面を見逃すな!

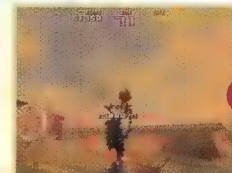
目標スコア&ヒット数

EASY	58,500,000点	2,050HIT
NORMAL	59,000,000点	2,100HIT
HARD	59,300,000点	2,150HIT



ステージ ① 貝型ルフィアンを優先して!

砂の中から出現するホタテ。残りタイムがわずかな場合以外は、倒すと必ずポイントを出す。優先して倒していこう。なお、砂浜の場面だけでポイントが合計14個出現する。ポイントの得点が50000点までアップしていれば、ここだけで100万点近く稼げる!!



↑ホタテが出現する時、必ず砂が波立つ。砂が波立ったら、急いでそこに照準を合わせよう。

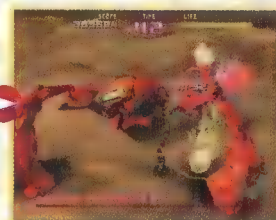


中ボス ② 残り時間に注意しながら触手を撃つ

クリア編でも簡単に解説したように、オクトパスシーマーの触手を壊すと、ターゲットボーナスが現れる。触手は壊しても復活するので、粘って得点を稼いでいこう。ただし、本体であるオクトパスシーマーは規定の残りタイム(難易度で異なる、イージーは15秒/ノーマルは20秒/ハードは25秒)になると、巨大魚に食われてしまう。コマンドーボーナスを獲得するためにも時間内には倒すこと。



↑左の触手を3つを壊したら...



↑右の触手を完全に壊して、効率的にボーナスを獲得しよう!

中ボス ③ 小グモはすべて倒せ!

北海亭前でのスパイダーシーマーとの戦闘の際に、出現する小さなクモ。動きが素早いので、逃がしやすいが、倒すとアイテムを出す小グモが数匹いる。小グモはすべて倒そう。

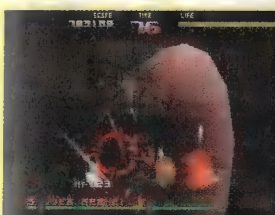


↑赤い小グモはショットで倒すとアイテムを出現率で出す。

中ボス ④ ザコが集団で襲ってくる場面では、ひたすらザコを倒そう!

北海亭前で戦うことになるスパイダーシーマーは、ダメージ量に応じて攻撃パターンが変化する。つまり逆に言うと、ダメージを与えない限り、同じ攻撃を延々と続ける(一部例外アリ)。

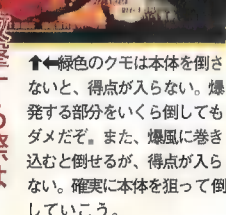
そのため、ザコが大量に出現する場面で、本体を攻撃しないでひたすらザコのみを倒していけば、HIT数を稼ぐことができる。制限時間いっぱいまで使って、スコアやHIT数を稼ごう!



↑最初の攻撃パターンでは約46秒間、小グモが無敵に出現する。HIT数を稼ぐ絶好のポイント。



↑緑色のクモは本体を倒さないと、得点が入らない。爆発する部分をいく回倒してもダメだぞ。また、爆風に巻き込むと倒せるが、得点が入らない。確実に本体を狙って倒していこう。



Stage

3-2

ダメージを受けなければ...

目標スコア&ヒット数

EASY	75,000,000点	2,400HIT
NORMAL	77,000,000点	2,540HIT
HARD	77,200,000点	2,560HIT



このステージは、ポイントが非常にたくさん出現する。ノーダメージでどれだけ進めるかが、ハイスコアのカギになってくるぞ。

ステージ ① ポイントは絶対取れ!

ステージ上のいたるところにいる緑色の浮遊物は、攻撃すると必ずポイントを出すので倒せ! なお、光っている時に

触るとダメージを受けるぞ。
←いくらソードで攻撃してもダメ。ショットでないと破壊できないぞ。



ステージ ② コブから先に壊す!

4本足のトカゲはコブの部分攻撃すると壊れ、残りタイムや体力に関係なく、ポイントが出現する。なお、コブが残っている状態で本体を倒すと、コブも同時に壊れる。だが、アイテムは出ないので、本体はコブを破壊してから倒すこと。



↑本体とコブを撃ち分けて、トカゲはロケットクオンを使う。
←本体だけになったら、ソードで倒す。

ステージ ③ 黒びムカデはソードで対処!

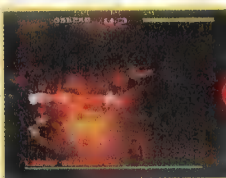
建物の中を通り抜ける場面で登場する、滑空するムカデ。1匹倒すだけで一気に6~8HIT稼ぐことが可能なので見つけたら、必ず倒していきたい。ただし、耐久力が高い。ショットでは時間がかなり過ぎるので、必ずソードで攻撃すること。



↑赤い浮遊物を使うと斬るより楽。

ステージ ④ 倒したら、即ターゲットを撃て!

クリア編でも解説したとおり、ラーヴァシーマーは赤い浮遊物を活用すれば倒すことができる。倒すとターゲットボーナスが、12個出現する。素早く照準を合わせて、消える前に破壊するのだ。



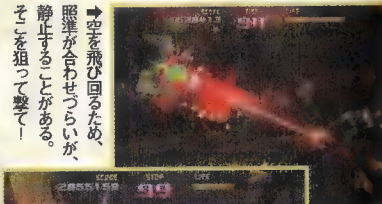
↑撃破後、振り向くのが遅れるとひとつも壊せないなんてことも...

ステージ ⑤ 大型ルフィアンを倒し、コマンダーボーナスをゲット!

強制スクロールの場面で登場する、空を飛ぶ大型ルフィアンとケンタウロス型ルフィアン。攻撃力と耐久力がともに高い強敵だけあり、倒すとコマンダーボーナスが加算される。当然、これらの敵を倒してスコアを伸ばしていきたいのだが、先ほども述べたようにかなりの強敵なので、そう簡単には倒せない。そこで撃破のコツをまとめたぞ。また、倒し方がわかっている、どこで出現するのかわからないとツライ。75ページからのマップで出現場所もチェックしておくといいだろう。



↑頭が向いている方向が進行方向。それを参考に進路を予測し、そこに照準を合わせて、一気に叩いていこう!!



←近づいてきたら、ショットではなく、ソードで対処。一撃で倒すことができるぞ。

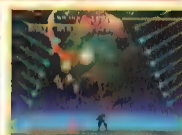
Stage

3-3

パーフェクトを目指すのだ!!

目標スコア&ヒット数

EASY	89,000,000点	2,750HIT
NORMAL	91,000,000点	2,900HIT
HARD	91,200,000点	2,930HIT



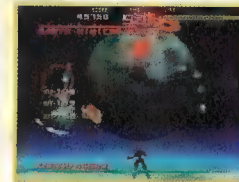
サキ側の地球のダメージが少なければ少ないほど、獲得できるボーナスが多くなる。攻撃をすべて撃ち返すつもりで戦え!!

サキ側の地球が、まったくダメージを受けないでクリアすると、パーフェクトボーナスとして、なんと500万点が加算されるのだ。攻撃を一度も受けない...つまりすべての攻撃を撃ち返さなければならず、非常に条件は厳しいが、このボーナスを獲得すれば、飛躍的にスコアを伸ばすことができる。下にパーフェクトを取るコツをまとめた。これを参考に積極的に狙うのだ!!

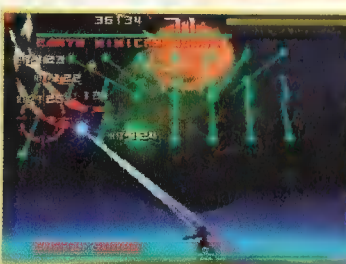
※解説中の数字は78~79ページのシーンの数字と対応しています。

コツ1 弾は広がる前に撃ち落せ!

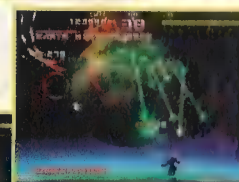
弾が大量に降り注ぐシーン(2/4/5)では、弾が見えてから撃っているのはダメ。弾が出現する場所に、あらかじめ照準を合わせておき、弾が広がる前に撃ち落とすのだ。



↑弾の出現場所は、何回も何回もブレインして覚えるしかないぞ。



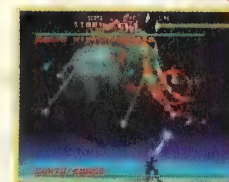
↑弾の出現と同時に消えていけば、撃ちもらしがあっても、地球にぶつかるまでに余裕があるので、十分対処可能。



←それに対し、弾を見てからの場合は、弾がもう左右に散らばり始めているので、撃ち漏らしが多くなる。

コツ2 その場に止まっていなくて動こう!

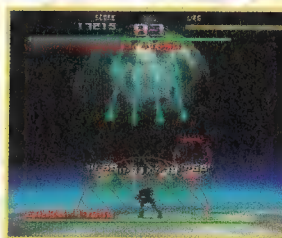
右(または左)に照準を動かす際、それに合わせて右(または左)に移動すると、目的の弾のほうに移動するぶん、止まっている時よりも照準を早く合わせられる。その場に止まって撃っていたほうが集中しやすいが、このテクを使わないと突破できないシーン(2/5/9)もあるぞ。



↑直線に横に並んだ弾を倒す時にも、このテクは重宝するぞ。

コツ3 近くの弾はソードで斬る!!

撃ち逃したりして、サキの近くにきた弾は、ショットではなくソードで倒すこと。なお、ソードは耐久力の高い弾も一撃で倒せ、間合いも広く、意外と使える。上手に活用しろ!!



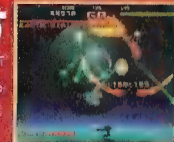
←斜線の部分がソードの有効範囲。弾がまとまっていれば、一気に倒すことも可能なのだ。

HIT数を稼ぎたいという人は...

同じパーフェクトでも、ちょっとした工夫でHIT数を増やすことができる。パーフェクトがほしいという人は、下のHIT数を増やし、参考に、さらにHIT数を増やしてほしい。

破裂してから倒す

→弾がまとまると、まき散らされた弾を撃ち、HIT数を稼いでいこう。



ダメージを受けない巨大な隕石は無視

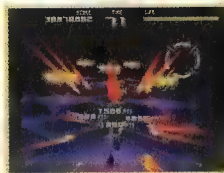
巨大な隕石は与えるダメージが大きい。HIT数はたったの11。そのため、弾で破壊にダメージを与えていたほうがHIT数を稼ぐことができる。壊さなくてもいい隕石は無視する。



ちょっとしたミスで即終了

トレーニングでもハイスコア

本編のスコアアタックも熱いが、トレーニングでのスコアアタックも負けないぐらい熱い!! そこで、トレーニングで高得点を叩き出すためのコツをステップ別に解説するぞ。キミはどこまで極めることができる!!



←ダメージを受けても、ポイントの得点は、当然1000点に。極力ダメージは受けるな!!

目標記録

●スコア／
38,200,000
●ヒット／**85HIT**
●アイテム／**385**

①ショット ロックオンをうまく使っていこう

マニュアルだと照準を合わせるのに時間がかかってしまい、敵を撃ち逃しやす。そこで照準はロックオンにしておこう。人などが

持っているリングも簡単に撃てるぞ。なお、人を撃つとスコアから5000点が引かれてしまうので、絶対に撃たないように!!

ルーレットを確実に当てる方法

BINGOは、マニュアルでは狙うのが難しいので、ロックオンに切り替えて捕足してから撃とう。簡単かつ確実にボーナスを獲得できるぞ。



←なお、横から撃つと、的の正面は当たらない。必ず正面から撃つこと!!

②移動 きり返しのタイミングに注意

ポイントが連続している場面では、曲がるのが早すぎたり、遅すぎたりすると、次のポイントが取れなくなる。角にあるポイントを取った直後が、きり返しのベストタイミングなので、取ったらすぐに方向ボタンを入力。↑ひとつも取り逃すな!!



③ローリング 立ち位置とタイミングが重要

ポイントがジグザグにある最初の場面。ここでは、体の中心でポイントを取っていくこと。そうしないと、ローリングで移動した時に行き過ぎたり、届かなかったりして、並んでいる次のポイントが取れなくなってしまうのだ。また、ローリングするタイミングも重要。早いぐらいのタイミングがベストだ。

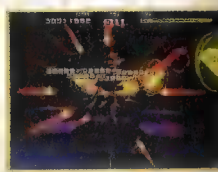


⑤ダブルジャンプ 少ないチャンスをモノにしろ!

ポイントがあるのは、最初の場面のみ。確実にポイント回収していこう。早め早めを心掛けて、ジャンプしていけば、意外と簡単に全部取れるぞ。

④ジャンプ ダブルジャンプも活用せよ

空中にあるポイントは、連続ジャンプ、またはダブルジャンプで取っていこう。なお、すべてのポイントを取ることは不可能なので、あきらめろ。



⑥ソード 画面中央でソードの連打

ソードで攻撃していく場面。ここでは左右に移動しなくても画面中央でショットボタンを連打しているだけで、全部の敵を倒すことができるぞ。



←あんちゃんのパバは連打で倒すべし!!

クイズに正解してターゲットボーナスを取れ!

ダブルジャンプの訓練後に出されるクイズ。これに正解すると、画面いっぱいにターゲットボーナスが現れる。円を描くように照準を動かして、少しでも多くボーナスを獲得しよう。なお、クイズは約5秒以内に答えないと時間切れとなる。出題されたら、素早く答えること。



←クイズの問題は、毎回変わる。ちゃんと問題を読んでから答える。

今度はもっと難しいタイム短縮に挑戦!!

タイムアタック

TIME ATTACK

テクニックはもちろん、敵の出現場所やパターンが頭に入っていないと、プレイタイムを縮めるのは難しいぞ。

目標タイム

EASY	39分00秒
NORMAL	43分00秒
HARD	45分00秒

時間短縮3カ条

- 早め早めに攻撃して素早く敵を倒す!
- タイムロスにつながるような無駄な動きはしない
- 死ぬな!
(コンティニューはタイムロス)

タイムを縮めるふたつのコツを伝授!

スクロールが止まる場所では...

スクロールが止まる場所は、基本的に画面上の敵を全滅させないと、先に進まない。スクロールの停止時間が長くなればなるほど、タイムロスと

なる。素早く敵を倒していこう。また、場所によっては特定の敵を倒すだけで、スクロールが始まる場合もある。そのポイントは各解説を参考に。

ポイントとなる敵だけを倒し、残りの敵は無視!!



←少しでも敵を早く倒せるように、照準はマニュアルで。

ボス戦はノーダメージがベスト

ダメージを受けている間は攻撃ができず、敵にダメージを与えることができない。ボス戦ではボスを早く倒せば倒すほど、タイムを短縮することができるので、極力ダメージは受けないように!! ↑テクニックがポイント。



ローリングよりダブルジャンプ

ローリングは移動中にしか使えない。移動中に使えないのは、回避行動で使えないから。回避行動で使えないから、ダブルジャンプがベスト。



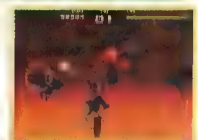
Stage 0-0

タイムを縮められるポイントは中ボス戦とボス戦だけだが、素早くボスを倒せば、1分近くタイムを縮められるぞ。

ボスを速攻で倒せ!

目標タイム

EASY	2分45秒
NORMAL	2分45秒
HARD	2分45秒



中ボス ①中ボス・ボスを早く倒せ

冒頭でも触れたように、このステージで、タイムを縮められる場面は中ボス戦とボス戦以外にない。ボス戦では周りのザコはすべて無視して、ボスだけを集中攻撃!! できるだけ早く倒していこう。



←ノーマル以上なら、弾を撃ち返して攻撃せよ!



←ステージボスは激しく前を振るので、ロックオンにするのも手。

Stage 1-1

タイム短縮ポイント多し!

目標 タイム	
EASY	5分30秒
NORMAL	5分45秒
HARD	5分50秒



ステージは短めだが、ボス級の敵が多い。できるだけ早く中ボスやボスを倒し、タイムをグッと縮めていくのだ。

ステージ ① 特定の敵だけを倒そう

序盤のスクロールが止まる場面では、敵をすべて倒さなくても、特定の敵だけを倒せばOK。倒すべき敵については、写真でそれぞれ解説しているので参照のこと。



↑クレーンの場面では、クレーンの胴体部を壊せ。



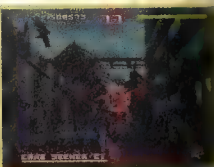
↑陸橋を壊し、数秒経つとスクロールが始まる。



↑陸橋と後ろにいる青い服の兵士を倒すと、先に進む。

中ボス ② ゲージが表示されたら攻撃開始!

クラブシーマーは、体力ゲージが表示されると同時にダメージを与えられるようになる。出現したら、すぐに照準を目玉に合わせ、ゲージが表示されると同時に攻撃を加えていこう。



ボス ③ 弱点だけを攻撃せよ

ニアゼロは弱点以外にも破壊できる場所がある。攻撃する時は、それらの部分にショットが無駄に当たらないように、ニアゼロの動きに合わせて照準を微調整すること。



↑ミサイルをロックオンで確実に撃ち返せ!!

Stage 1-2

少しも気を抜けない難関ステージ

目標 タイム	
EASY	8分50秒
NORMAL	9分30秒
HARD	9分40秒



敵を全滅させないとスクロールし始めない場面が多く、ちょっとしたミスでタイムロスになる。気を引きしめてプレイすべし!

ステージ ① 敵兵士を素早く全滅させる

エレベーターは2回停止するが、どちらの場合も敵を全滅させないと、エレベーターは動き始めない。そのため、敵を素早く倒すことがこの場面でのポイントとなる。あらかじめエレベーター奥の兵士の出現場所に照準を合わせておき、敵が現われたと同時に撃破しよう。



↑ノーマル以上では、画面脇の小型レーザー砲も壊す必要がある。

ステージ ② 兵士は無視

エアバイク戦の前後に登場する小型エレベーター。上に乗っている兵士を倒していたらタイムロスになってしまう。ここでは、兵士は一切無視。余裕があってもエレベーター部分だけを攻撃すること。



↑画面上部に照準を合わせておけばエレベーターは速攻で倒せる。

中ボス ③ ソードを中心に戦っていこう

ラダンは弱点である頭をショットで攻撃すると、すぐに無敵状態になってしまう。が、ソードだと無敵状態になりにくい。ソードで攻撃して、ビルの外へ落としてしまおう。

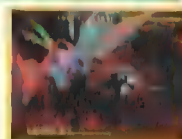


↑ソードで攻撃すればダメージ!!

Stage 1-3

ノーダメージが最低条件

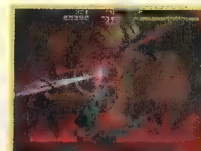
目標 タイム	
EASY	10分00秒
NORMAL	10分50秒
HARD	11分20秒



このステージは、どれだけ確実に早く倒せるかがタイム短縮のカギ。ダメージを受けず、確実に弱点を攻撃していくのだ!!

カチュア戦 ① 真空波は移動で避ける

変化したカチュアが水中に潜る場面で出現する真空波。ソードで攻撃すれば、その場を動くことなく、やり過ごせるが、その間、コアを攻撃できない。真空波はできるだけ移動で避けるようにしよう。



↑移動による照準のズレは、こまめに微調整すること。

ノーマル、ハードの場合は

攻撃すると、コアは左右に動く。そのため、攻撃が非常に合わせづらい。画面端から攻撃すると、なぜか攻撃がよく当たるので、画面の端まで移動してから攻撃するといいで。



Stage 2-1

ボス戦がタイム短縮のカギ

目標 タイム	
EASY	14分00秒
NORMAL	15分00秒
HARD	16分30秒



ボス戦やスクロールが止まる場面が多く、これらのシーンでどれだけボスや敵を早く倒せるかが、ポイントになってくるぞ。

序盤 ① 上の砲台は壊す必要ナシ

スクロールが最初に止まる場面。ここでは、敵をすべて倒さないとスクロールが再開しないように見えるが、じつは段の上の砲台は倒す必要がない。下の3台だけを倒して進もう。



↑この辺りから下部の砲台にダメージを与えられる。

中ボス ③ 上の砲台は最初に

ビザランスドシステム戦でも、ステージ序盤①と同じように壁の上にある砲台を倒す必要はない。だが、倒さないで戦うと、大ダメージは必至。レーザーを发射するまで、ビザランスドシステムは、ダメージを与えられないので、その間に最低でも2〜3台は壊しておこう。

中ボス ② テクニックを身につける

多少運も絡んでくるが、レダは戦い方によって20秒弱で倒すことができる。解説を参考にしてプレイ時間を縮められる戦い方を身につけてほしい。特に連続斬りは、マスターすれば飛躍的にタイムを縮められる。難しいが絶対にマスターせよ。

↑柱の陰にレダが隠れていても、ロックオンしていれば…



↑柱を無視して爆弾をぶつけることができるぞ。

レダを連続斬りする方法

↓まずは正面の柱にきたら、右にジャンプしながら斬る。 ↓その時、水柱攻撃がきていたら、ダブルジャンプで避けよう。



↑次にレダを斬った柱から右へふたつめの柱に前へ移動する。 ↑すると、レダが正面の柱に飛び乗ってくるので…(1へ)。

Stage 2-2

ボス戦でタイムを縮めろ！

目標 タイム	
EASY	24分00秒
NORMAL	26分30秒
HARD	28分30秒



ほとんどの場面が強制スクロールのため、ボス戦以外にタイムを縮める場面がない。数少ないチャンスを実にモノにしろ！

中ボス ① 本体を集中攻撃

ニアゼロマイナーは両翼→本体の順に攻撃すれば、確実に倒すことができる。だが、それとかなり時間がかかってしまう。そこで、両翼は無視して本体だけを攻撃するのだ。



↑確実にミサイルを本体に叩き込めるよう、撃ち返す時はロックオンで。

中ボス ② マニュアルで攻撃!!

セントリーマシンナリィは、左右に小刻みに動くため、照準を合わせづらい。といってロックオンでは破壊するのに時間がかりすぎる。がんばってマニュアルで倒せ!!



↑左右の護衛ロボットもマニュアルで攻撃したほうが断然早く倒せるぞ。

中ボス ③ 本体だけを攻撃する

マザークロウ戦では、周りの戦闘機は無視して、ひたすらマザークロウ本体だけを攻撃していこう。なお、撃破しても敵は攻撃してくるので、油断してやらないように!!



↑戦闘機でマザークロウが覆われてしまう前に破壊してしまおう。

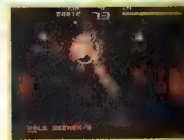
ボス ④ ミサイルの撃ち返しに専念

支援機からのミサイルを確実に撃ち返せば、速攻でマラキアを倒せる。照準をロックオンにして、マラキアを捕足。ミサイルを撃ち返すことだけに専念していこう。うまくいけばマラキアが体当たりを仕掛けてくる前に撃破できるぞ。なお、ミサイルを撃ち返す時に注意したいのが連続でミサイルが飛んでくる場面。ここでは、1発撃ち返すごとに少し左右に移動しないと、ミサイルが直撃するので注意。

Stage 2-3

敵を素早く倒せるかがポイント

目標 タイム	
EASY	30分00秒
NORMAL	33分00秒
HARD	35分00秒



ステージは長くないが、スクロールが止まる場面が多く、タイムロスしやすい。ステージ攻略編を参考に速攻で倒せ!

ステージ後半 ① カンガルーを早く倒してタイム短縮

座席が並んだ車両での戦闘では、カンガルーを規定数以上倒すとスクロールが再開する。連射でカンガルーを倒しまくって、タイムを短縮せよ。



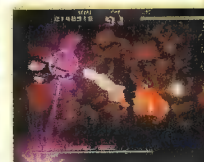
↑座席の隅にいるカンガルーは、左右に移動して倒していこう。



↑カンガルーが放つ弾を撃ち返して、攻撃するのもひとつの手だぞ。

ボス ② 紫色の岩で誘爆を狙え

バスモデル戦では、黄色い弾をひとつひとつ撃ち返していたのでは、時間がかかりすぎる。ここでは、紫色の塊の誘爆を狙って、一気に塊を破壊していこう。



↑↑紫色の塊は約10秒ごとに出現する。また、現われる場所は端が多い。覚えておこう。

Stage 3-1

タイムがあまり縮められないぞ

目標 タイム	
EASY	32分30秒
NORMAL	36分00秒
HARD	38分00秒



このステージも2-2と同じようにタイムを短縮するポイントがあまりない。少ないタイム短縮チャンスを確実にモノにしよう。

ステージ前半 ① ホタテを優先して倒そう

ステージ序盤の砂浜のシーンで登場するホタテ。出現と同時に倒すと少しではあるが、プレイ時間を縮めることができる。縮められるタイムは3~4秒と少ないが、時間を短縮できることには変わりない。出現場所を覚えて、出現と同時に倒せるようにしておこう。



↑特にオクトパスシーマ戦直前のホタテは早く倒すと◎。

中ボス ② 状況に応じてザコを倒そう

北海亭内のスパイダーシーマ戦では、ボスを優先して攻撃していくのだが、ボスの体力が減ってくると、ザコの攻撃が激しくなる。イージーでは問題ないが、ノーマル以上だと、放っておくとやられてしまうこともある。適度にザコも倒していこう。



↑ザコのなかでも、炎を吐く赤いクモと火炎を放射する中型クモは現れたら、すぐに倒していきたい。

Stage 3-2

序盤でタイムがすべて決まる

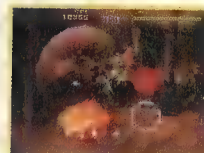
目標 タイム	
EASY	37分00秒
NORMAL	40分40秒
HARD	43分50秒



横スクロールの場面、どれだけ時間をかけないで進めるかが、このステージのポイント。テクニックがないとキツイ!!

ステージ前半~中盤 ① ローリングを活用せよ

ボタンを2回入力しなければならぬが、ローリングのほうが通常移動よりも、断然早く進むことができる。ステージ序盤から始まる横スクロールの場面では、このローリングを繰り返してい、時間短縮を図ろう。ただし、むやみやたらにローリングしていると、敵に攻撃を受けまくって、逆にタイムロスになることも…。ローリングは、敵や障害物がない場所ですること。



↑上り坂はローリングだと進めやすい。ジャンプで乗り越えよう。

↑倒しの時間がかかる敵は、ローリングですり抜けるというぞ。

敵に押してもらって進む

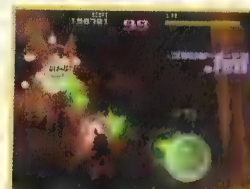
巨大カゲが出現する場面、逃げ遅れるとフィアンの前に立つと、フィアンに押されて進むことができる。ローリングより移動スピードは遅いが、コメントローラを操作しなくても、勝手に進んでくれるので、結構ラッキーだ。ダメージを受けなくていい。



↑カゲ、下り坂では必ず倒さないと進めない。

ステージ後半 ② 残りライフに注意

ステージ後半は強制スクロールなので、画面上の敵をたくさん倒したりしても、タイムを縮めることはできない。とはいえ、さすがにゲームの後半だけあり、敵の攻撃もかなり激しいので、敵を倒さないと進むと集中攻撃を受け、やられてしまうなんてこともある。敵を倒しながら進んでいこう。



↑マシーマは一撃が強い。無難に倒そうとせず、倒すのもアリ。

↑のりを飛ばす劇ルフィアンを倒すのは倒していかないといいぞ。



Stage 3-3 やはりノーダメージがベスト

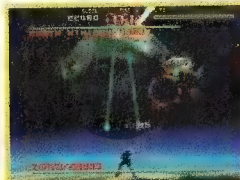
目標タイム	
EASY	39分00秒
NORMAL	43分00秒
HARD	45分00秒



攻撃の撃ち逃しが少ないほど、アチの地球を早く倒せるので、ハイスコアアタック同様、攻撃をすべて撃ち返すつもりで戦え!!

①工夫しだいでタイムはまだまだ縮めることができる

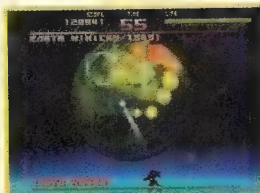
タイムはちょっとした工夫で、さらに短縮することができる。まずはパーフェクトが取れるようになろう。そして今度は以下のコツを習得してタイム短縮に励んでほしい。



↑パーフェクトを取るコツはクリア編とタイムアタック編を参照のこと。

②ショットでダメージを与える

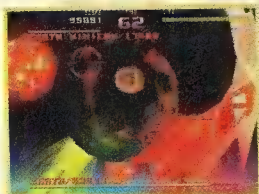
アチ側の地球をショットで直接撃つと、ダメージを与えることができる。与えられるダメージは1と少ないが、まめに攻撃していると、意外と耐久値を減らせるので、余裕がある時はショットで直接攻撃していこう。



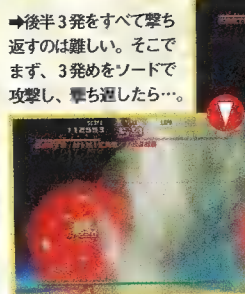
←敵の攻撃が緩んだら、ショットでアチ側の地球を攻撃!!

③巨大隕石をできるだけ撃ち返せ!

巨大な赤い隕石を撃ち返すと、アチ側の地球に約1500のダメージを与えることができる。5発飛んでくる巨大な赤い隕石のうち、撃ち返さなくてもダメージを受けない後半の3発を撃ち返し、ダメージを与えていくこと。



↑巨大な隕石は撃ち返すとい。飛んできたら、ショットボタンを連打しよう。



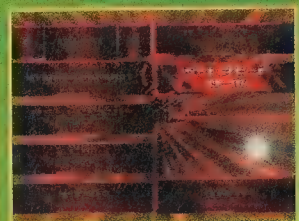
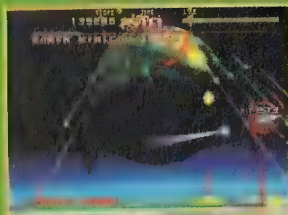
→後半3発をすべて撃ち返すのは難しい。そこでまず、3発めをソードで攻撃し、撃ち返したら...

←4発めと5発めの両方を撃ち返すのではなく、どちらか一方に絞り、撃ち返していこう。

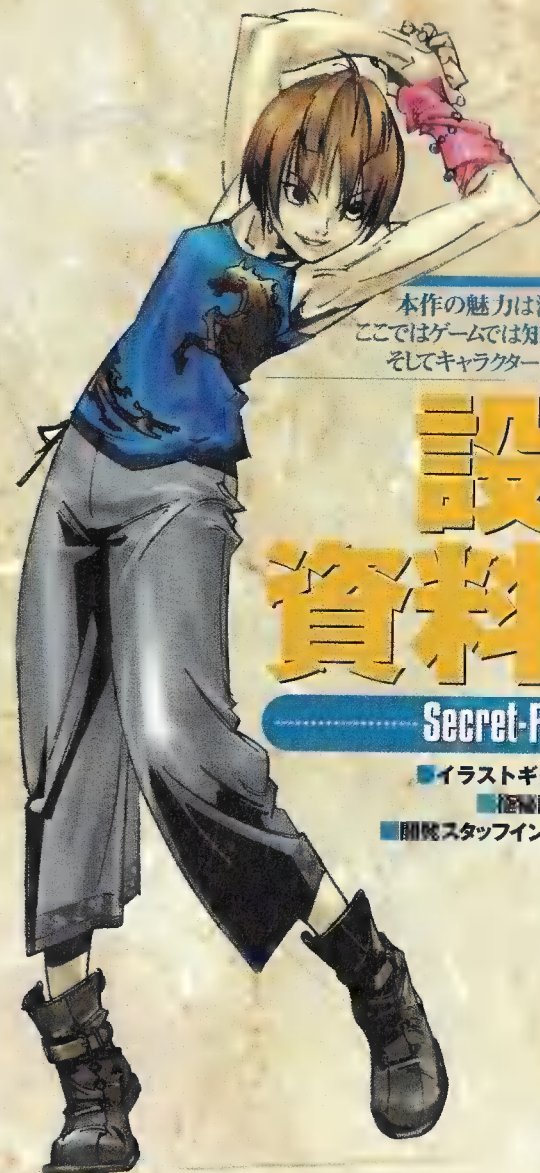
プレイ時間はプレイ中だけカウントされる

プレイ時間は、ステージをプレイしている間しかカウントされない。つまり、両スナーズの合間に導入されるムービーやボースをしている間は、プレイ時間に加算されない。無理にムービーを飛ばしたりする必要はまったくない。また、「ロスト」のゲームス

ビードをターゲットにすると、急速でゲームが進むので、タイム短縮できるように思えるが、時間をカウントする速度も2倍になるので、プレイ時間が短くなるというわけではない。むしろ、



←ターゲットにすると、3倍のダメージを受ける。そのためプレイ中は必ずターゲットを



本作の魅力は深く濃いストーリー。ここではゲームでは知り得ない裏設定、そしてキャラクターのラブを公開する。

設定資料編

Secret-File section

イラストギャラリー...100

設定資料...106

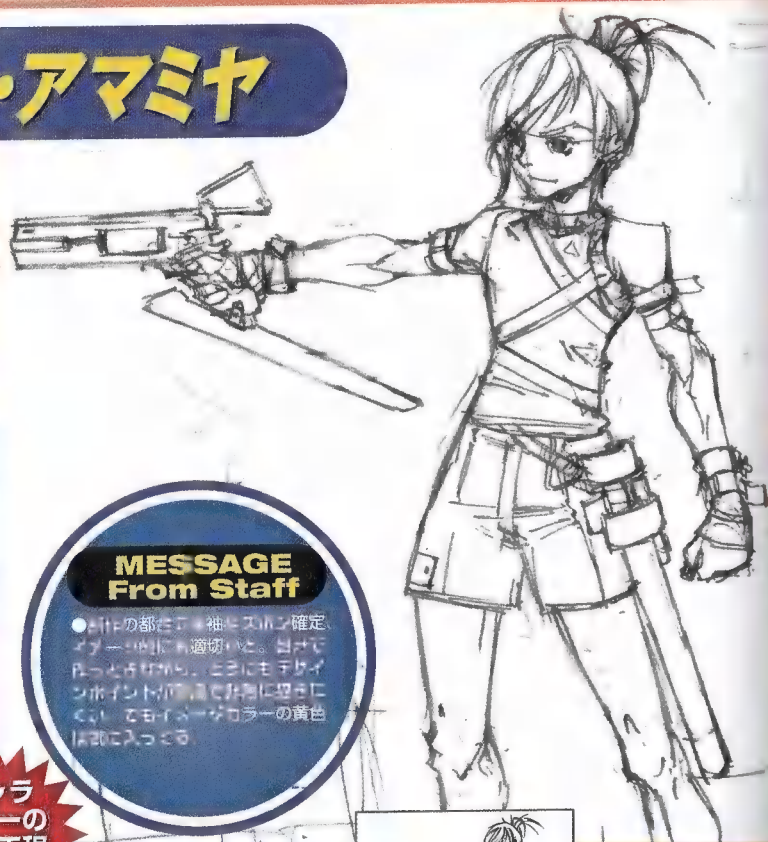
開発スタッフインタビュー...110

登場キャラクターのラフ画を独占公開!

『罪と罰』イラストギャラリー

● 濃厚な物語を彩る登場人物たち——。そんな登場人物のイラストと初公開となる線画を、キャラクターデザインを担当された鈴木氏のコメントをまじえて紹介する。

サキ・アマミヤ



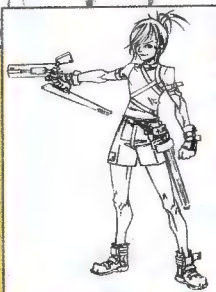
MESSAGE From Staff

● 本作の都合上、袖にスリットを確定イメージに描く必要があった。描きで決まらずに、どうにもデザインポイントが通らずに壁にぶつかる。でもイメージカラーの黄色は決まっていた。

キャラクタ
ーの
制作工程
を公開!!

キャラクターデザイン 鈴木康士氏(トレジャー)

昭和49年12月10日生まれ。アーケード「レイディアントシルバーガン」の開発にデザイナーとして参加。NINTENDO64「罪と罰 地球の継承者」ではキャラクターメイキング全般とCGグラフィック作成を担当。



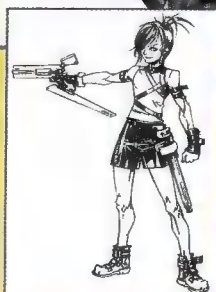
線画を描く

まずはキャラにどんなポーズや表情、何を持たせるのかなどを決め、おおまかに描く(ラフ画:上のイラスト)。次に、細かい部分の修正やペン入れをし、線画(左のイラスト)を完成させる。

覚醒後サキ

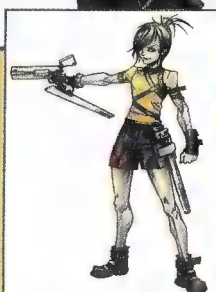
MESSAGE From Staff

● テーマリーダーからもらったイメージ画はヤブ出しだった。さすがにそれはいい。さっさと決めなくていい。あとでエッセイで。針は針の針、赤にしたい。理由は人違い。



をパソコンに取り込む

①までは紙の上での作業だったが、ここからはパソコン上での作業。完成した線画を、コンピュータに取り込み、着色。色づけの第1段階では、濃い色になる部分や影になる部分をグレイで塗る。



③着色作業

影などのグレイの部分ですべて塗り終わったら、いよいよ肌や武器の部分の彩色をする。ひととおり着色が終わったら、全体の色合いを見ながら、さらに色を調節、質感を加えて、完成へ。

完成へ!
(P.4)

救済グループ



三井物産株式会社

サキとアイランの
愛の結晶

イサ・アマミヤ



MESSAGE From Staff

●俺の好きな映画は、当初オールド・ブービーだったけれど、ラッドにちやうどおなじみに変更、ついにオールド・ブービー。オールド・ブービーがまよいます。しかし、二重の意味でオールド・ブービーとオールド・ブービー。

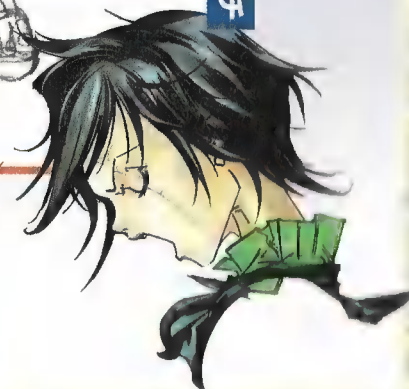


サキとアイランの子
供・イサ。ゲーム中
では、2-3の数シー
ンにしか登場しないの
だが、顔のアップや全
身のイラストなど、他
のキャラ同様、ちゃん
と描き起こされている。

MESSAGE From Staff

[illegible]

手



武装ボランティア

MESSAGE From Staff

●上半身にポリッシュが欲しく、
特にダルク川と拘束具のイメージ
を付けたい。銃のデザインは
かっこいいでし。どうでも良いが
腰のモデリングにスゲー悩んだ記
憶がある。

フジツブ



MESSAGE From Staff

●最初したのは猫（ワリキとかネ
ズミとかマとが書かれた）。確
ぽいデザインも謎な物になっ
ていった。やはり馬鹿はきゅに
なりそうだった。見たらおどろ
きにしよう。

レダ

MESSAGE From Staff

●ソバカス。たまにチュロント
に思えるスカーフ。普通の路上ス
カーフでいい感じ。下着は
さし込みのゲーム。ショートヘ
ア。めいめい（TV）都市も神の
録みです。

カチュア

兵士

武装ボランティアの
一兵士もイラストで再現!!



ゲームだけではわからない、裏設定を大公開!!

『罪と罰』 極秘設定資料

●救済グループとは何なのか、サキとアチはどうして行動を共にするようになったのかなど、ファンにはたまらない『罪と罰』の物語に関する極秘資料を公開!

秘 設定 FILE 1 「救済グループ補足…について」

都内に点在する救済グループはその活動理念の基幹に「アチの教えによる道義」を据える。人道的かつ献身をみせる救済活動で拡大したその組織は、個々の絶対的な役割分担がアチによって制度化され小さな社会規律を保っている。

組織を大別すれば、「ルフィアンを襲撃しての食料確保を主務とする“狩猟班”」と、「無差別的な対人保護と介助を主務とする“救済班”」、そして組織の頭角たる“アチ”となる。

「狩猟班」はアチの授血によって異常な身体能力を発揮した少年少女によって構成され、効果的な役割配置がなされている。

中でも「サキ」の能力は別格であり、ルフィアンが小規模の群であれば、個人での狩猟も可能とする。また、彼らの活動を危険視する「武装ボランティア」は首都からの即時避難を勧告するが、

現在は強制排除の対象とされている。

「救済班」は成人を含む年少者男女で構成され、インターネットボランティアより知識を得て専門的な救済処置を難民に施している。(アイランの機械知識もインターネットボランティアから得ている。実は兵器に関する情報提供はレダに因るモノだが、アイランはその事実を知らない)

病院等より運び出される薬品、救護器具で事足りない場合のみ、神憑り的に演出された「アチの秘法」による治療がなされる。(班は都内各地域に点在する。ゲーム本編に登場する「ミチコ」は新宿区内の一拠点を統率している)

しかしこの組織も現在はルフィアンの本格的な首都侵襲と、武装ボランティアとの衝突を繰り返す上での食料確保が難航し、各拠点の放棄が始まっている。

秘 設定 FILE 2 「武装ボランティア補足…について」

武装ボランティアは民間による軍事的支援組織として米国で発足されたが、兵器メーカーG&R社からの経済と兵器の支援を甘受するに従い、新鋭兵器の需要拡大を目的とした「売名活動」を振興されている。

G&R社は地球における世界新保安基準の兵器を独占する事で、地球に似る火星の保安体制を先行する事を画策している。ルフィアンによる混乱する日本は彼らにとっての格好の「兵器博覧会」の場であり、その過度な兵器が世論の沸騰を招いたとしても、日本上陸の強行は必須とされた。

また、死刑制度の廃止が全州で立法化される米国において、犯罪者の野外服役と暴力を伴った社会貢献を建前とする更正プログラムが、組織には導入されている。

しかし「特能者」の存在が公表された世界でさえ、特能者が犯罪者を精神制御した上での組織構成は精神制御の是非も含め、世論から大きく危険視されている。

東京の街を名目として差し伸べられる組織の救いの手と、拭う事の許されない「血」を見たのはアチ一人ではない。

秘 設定 FILE 3 「ルフィアンその他…について」

人類は世界規模の爆発的な人口の増加によって飢餓状態に陥り、非常食用としての新生態系の創造を計画した。全人口抑制、在来生態系の維持と回復が軌道に乗るまでの「一時的な飢餓状態の脱却」を目的とした、日本共同による計画が始まる。

原始的昆虫類を基盤に改造されたその生命体は、蔓延する人工の有害毒素の浄化能力を備える上に短期間での爆発的な「産卵」「サイクルで繁殖する」「彼ら」は本能に刷り込まれた「果敢な行為」「外敵となる在来種を欺く」「擬態能力」による食物連鎖を内包し、在来生態系に対する干渉を極度に抑えられている。また、新生態系自体は10年で時限的に死滅する様に「設計」されていると同時に、即効性の高いキラウィルスの開発もなされ、新種の地球環境への組み込みの安全性を高めているとされていた。(ウィルスは「ルフィアン災

厄」の最中に紛失)

しかし「人類の食用としてののみ有る」「新生態系の本能は自身に問う」「自分達の繁殖速度は、ヒトによる捕食速度に劣る」として「人口の統制」である人間とのより良き共有関係を築く「目的」と結論した「彼ら」は、対人補討行為を本能とする攻撃体を派出させ、自ら人口統制を施行し始める。

以降「ルフィアン」と呼称される攻撃体は人的形跡を辿って日本列島を蹂躞するものの、一部の世界世論では「短期間での人口統制を実現させる「善政」と見る声もある。

在来種は元より、やがて人間や人工兵器にすら擬態を始めるルフィアンの行軍は、人口が新生態系の理想とする「適正頭数」にまで「調整」されない限り、終わることはない。

秘 設定 FILE 4 「サキとアチの出会い(1)」

チゾル アマミヤ。本編主人公「サキ アマミヤ」の母。死亡時年齢34歳9ヶ月。静岡県出身。学生時代に米国に留学中、現地男性との間に子供を身ごもり、男児を出産。日本に帰国後、情報する両親から絶縁された彼女は茨城県へへと嫁いだ実姉の元に身を寄せ、姉の援助を受け、つも一人息子との自活を模索する。以後、彼女の息子であるサキは、精神的、経済的に自立してい、彼女の過程を傍らで見守り続ける無二の存在であると自覚し、成長していく。

2007年4月下旬、急速に日本列島を南下するルフィアンの群衆は関東最北部まで迫つた。アマミヤの母は避難民大衆空輸で、新東京国際空港を目指す為、緊急移送を目的とした道路用大型車両に搭乗した。しかしその道程で、上京用の各主要道は規制を無視し、個人車両の大量侵入と事故の多発によって完全な停滞。母子を含む避難民達は徒歩による移動を余儀なくされ、路上に放棄された大量の車両列を横目に、路肩へと行進する事となる。

ルフィアンにとって人間の行列は格好の道標となった。先発たるルフィアンの小群は人間の避難経路を辿って避難民に対する襲撃を繰り返す、襲

った人間の屍骸を晒す事で「人肉の道」を築き上げていった。

※「その「道」は大量を成す「主戦力」を誘導する為の「誘導」の意味合いを持つ。

絶え間なく繰り返される先発のルフィアンの群衆は、国内が脱出を待つ人々が集合していた空港区域への進軍。さらに、一帯を壊滅状態へと追いやっていった。

アマミヤの母は「生き残られていた」。同じく生存を許された僅かな避難民と共に「奇跡を具現化する聖女の存在」が囁かれる東京に向かい、母親は力なく歩を進めていた。襲撃の際に避難に類した息子と連れている彼女は、彼を救う術を「聖女」による治療に託している。しかし彼女の背後には種々とするその歩みを凝視し伴走するルフィアンの姿があった。

ルフィアンに選ばれた「生存者」達は単なる人質であり、より多くの人間が集合する場所までの案内役に過ぎない。空腹と疲労によって脱落する者が即座にルフィアンによって「処理」されている道中、散乱する死体や死屍に対する生理的嫌悪感すら失った母親は、東京に至るまでその歩みを止めることはなかった。

秘設定FILE 5「サキとアチの出会い(2)」

サキは自らの夢の中にいる。戦塵に塗れた荒野にて、彼は続々と出現するルフィアンとの戦闘を繰り返す。彼がルフィアンの群れに應ずる事は無く、手にした「見知らぬ銃」を巧みに扱い「敵」を撃ち倒していく。やがて「敵」の全ての姿が塵芥と化した時、彼の名を囁き呼ぶ声に誘導されるがまま、覚醒を始めた…

意識を取り戻したサキの目の前に、見覚えのあるひとりの少女の姿があった。彼はマスコミ報道によって知り得ていた彼女に対する微かなイメージを反芻する。聖女…そして救済組織…

彼女は「アチ」と名乗り、彼の母親がルフィアンと武装ボランティアとの「交戦」に巻き込まれて死んだ事、瀕死の彼が彼女の「仲間」によって救出された事、そして彼に対して自身の恩を授け賜い、彼を「復活、新生させた」事を彼へと告げた。※「瀕死のサキ」との記述は、実は「死亡後」の状態であり、サキに対してのみ虚言で伝えている。

東京一帯は米国より派遣された「武装ボランティア」が主導する治安維持活動により、一応の平穏を保っている。そしてルフィアンの首都侵攻が必

至とされた状況下、住民の南日本、近隣諸外国への大量避難が始まっていた。避難民の脱出が完了するまでのルフィアン迎撃体制も武装ボランティアが担い、新鋭兵器の試験が続々と行われている。

2007年5月中旬、サキはアチが率いる「救済グループ」(東京南部拠拠)に参入し、アチより命じられたグループの食料調達を担っていた。すでに首都圏外西部においては先発のルフィアンの群と武装ボランティアとの交戦が激化し、サキ達はその間隙を縫い、独力でルフィアンを狩猟しなければならなかった。また武装ボランティアからは「避難勧告を無視する反抗分子」として危険視され、もはやサキ達に対しての武力行使も辞さない。

サキの職は危険を極めた。彼自身、戦闘へ至る経過の正当性を理解し得ずにいる。しかしサキは、現時点で置かれた状況下において「信頼」不さるの「アチの託宣」だけであり、自分達を襲撃する者を「絶対的な敵」と認識して戦わねば「自らの生存を放棄するのと同様」と納得する他なかった。アチは「敵との迎合は不可能」と断言した。そして「戦え」と言ったのだ。

秘設定FILE 6「アイランとサキの出会い(1)」

2007年3月下旬、東京。ルフィアン出現により混乱の極みに達した日本国内。国民の憤慨は暴力として、災厄に加担していたとされる「食用生態系に關係した者達」へと向けられていた。アイランの父親は主事業を食用生態系の海外輸出へと転換せんとした食品貿易企業を営んでおり、関係者は無論その家族に至るまでもが絶え間ない暴徒の襲撃に晒されていた。

2007年5月中旬、ルフィアンの首都侵攻が現実と化した東京……。大半の外国人の日本退去を確認後、外国政府は日本人の一時的な避難民受け入れを表明した。アイランの母親の祖国は「韓国」であったが、日本人である父親はルフィアン首都侵攻の責任を問われ、政府から長期に渡る更迭を受けており、家族の避難は遅々としていた。結局アイラン母子は父親不在のまま東京国際空港へと赴く。祖国に向け、残存する同胞と大使館関係者らと共に空港内に脱出の時を待つ事となった。「待機所」は疲弊した多くの人達もアイラン達と混在

し、彼女は周囲の視線に極度の恐怖を感じる。一方、救済グループはルフィアンの本格的な首都流入に備え、彼らが介助する避難民の大量移送が計画されていた。移送に際して大型の空輸機とその操縦者の確保は必須であり、サキは同じくグループに参加している専門技術者らを伴って東京国際空港へと向う事となる。武装ボランティアはルフィアン迎撃を優先とし、兵力の多くを前線に配し始めている。空港内外にサキ達と敵対すべき相手は僅かとなっていたが、同時にその状態は空港内における治安の消滅を暗示していた。

空港内の一区域は不穏な状態下にあった。厳しい口調でアイランの母親を責めるのは日本人だけではなく、「彼女達の同胞」の声もある。批判の声はやがて凄惨な暴力行為へと発展し、母親が悶死する姿をアイランは目の当たりにする。そして逃げ場無く洋狂乱に陥った彼女の「声なき悲鳴」は、それを唯一聞きつけ救出に駆けつける事となるサキとの、出会いの「発端」となった。

秘設定FILE 7「アイランとサキの出会い(2)」

急に瀕した状態の救済グループの人間からは、目的を果たさずに帰還したサキに対して非難の声が続出した。サキは強引に連れ還ったアイランを介護班に託し、今一度空港へ向う事となる。

「空港での事件」によって、アイランの精神は絶え間ない恐怖と屈辱に塗れ、徹底した対人不信に陥っていた。彼女は救済グループの中にあっても組織の活動には参加せず、彼らの活動区域の片隅にひとり、常に怯弱の視線で周囲を警戒しながらの数日を過ごした。また、彼女との交流を望み語りかける者は、彼女の威嚇的な言動によって拒絶を受け、その態度からグループ内より疎まれ敬遠される対象となっていた。

しかし彼女が決してグループの活動区域の範囲外へ出る事は無い。彼女が孤独の中で作り上げた「外」に対するイメージとは「己の身体を危険に晒す場所」でしかなく、時を経るに従ってその被害の出来ない恐怖感に更に大きく偏向させていった。

2007年5月下旬、既にサキ達は目的を達して帰還し、同時に南日本へ向けて、大型空輸トレーラーによるグループ員の移送が始まっていた。※) 稼働しているトレーラーは一機のみ、移送は東京北部各拠点から始まり、サキ達が拠点とする東京南部(新宿近辺)の移動はまだ先に計画されている。

グループの都内各拠点は避難完了と共に閉鎖され、サキが属する「狩猟班」の構成員も減少して

いった。しかしサキ個人の戦闘能力の向上は、狩猟班としての団体構成をすでに不必要とし、ルフィアン狩猟で得た「食料」の運搬以外においては、独力での狩猟活動を充分可能としていた。

サキは自ら救出したアイランと、グループ内との間に生じた軋轢に責任を感じていた。世話好きでもある彼は、アイランの付近に寝食の場を移し、自閉的かつ食事摂取もままならないアイランに対してあたかも彼女にとつての「母親」を思わせる立ち振る舞いを見せ始める。アイランの眼前には、常に彼女と騒々しい彼女の姿があった。更にサキの単純でお人好しの素振りから次第に彼に対する罵詔雑言は静まっていき、それは彼の言動への嘲りを含んだ「苦笑」へと変わっていく。どの様な形であれ、彼女が「笑顔」を見せ始めた様は、サキにとっては素直に喜べる「嬉しい兆候」であった。

2007年6月上旬、アイランは持ち前の才能を発揮し始めていた。彼女はインターネットボランティアから情報と知識を得て、グループを技術的側面からサポートしている。その上、すぐに彼女の能力を頼って訪れてくるサキが彼女にとっては「他愛ない文」を毎回の様に押し付け、休む間もない。根気のいる技術的作業にひとり黙々と取り組む日々を送り、未だに粗暴な言動で周囲と「仲間としての距離」を置いていても、かつて「他人」に対して見せた、狂騒的な拒絶反応の姿は薄らいでいた。

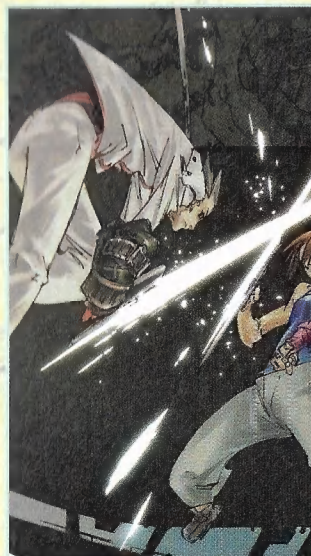
秘設定FILE 8「アチ」

「内なる宇宙」と「外なる宇宙」の境界では絶えず両者による侵蝕行為が繰り返されていた。「内なる宇宙」ではかつて暴虐的な種族の進化発展を見た「地球」の複製を互いの宇宙の境界に「多数」配置し、それらを「外なる宇宙」からの侵蝕を阻む「前哨基地」として、内包する空間の「新形式」や星系が再現された環境下にあり、その各々がオリジナルに準えた過程を経て、暴虐的な種族の誕生と進化を実現させていく。時はすでに「前哨基地」としての機能を発揮する「地球」も存在。「外なる宇宙」からの侵蝕を阻んでいた。「地球のひとつ」に、ひとりの少女が降り立つ

た。誕生間際にあるその「地球」には未だ「命の芽」を育む気配は無く、彼女は融解する大地に「立ち」、己の任務を反芻し始めた。

彼女は只管「人間と自称する歩鳥」達が出現する時まで、その「地球」の成り立ちを「学習」する任務にある「さなぎ」の段階にある彼女の存在は、「敵」から自身の存在を眩ますために自らが施した「人間への擬態」であり、いずれ「学習」した成果を任務に沿った「成虫」の姿に反映しなければならぬ。

彼女の「同胞達」による「内なる宇宙」最深部への侵蝕失敗が連続し、「その時間」に存在する彼女の任務をより慎重にさせていた。



開発者スタッフに聞いた『罪と罰』開発秘話!

『罪と罰』開発スタッフインタビュー

●任天堂の新機軸ガンシューティングACT『罪と罰』。開発スタッフが語る、『罪と罰』制作秘話、ストーリーを理解するヒントなど、いろいろ聞いたぞ。

『罪と罰』誕生の理由

——まずはじめに、トレジャーさんと任天堂さんが組まれることになったきっかけは?

前川 (敬称略、以下同) : N64では『ゆけゆけトラブルメーカーズ』と『爆裂無敵バンガイオー』の2本、ソフトを出しているんですが、それだけで終わらせたくないって気持ちがずっとあったんです。それでN64でゲームをまた作ろうとなった時に、N64なら、やっぱり任天堂さんと組みたいってことになりまして、任天堂さんに『罪と罰』の企画をお持ちしたら、「これはいけるんじゃないか、やりましょう」とのお返事を頂きまして…組むことになりました。

——いつ頃のことですか。

山上 : もう2年半近く前の話になりますね。

——プレイしてみて、今までの任天堂作品とは、雰囲気や違いうに思えたんです。

山上 : 任天堂のゲームって、やっぱり小学生向けのゲームが多くて、中学、高校と年齢が高くなってくると、遊ぶゲームが少なくなるんです。昔はよく遊んだけど、今は押し入れの中にN64をしまっていたまま、長いこと触っていないという人も多いと思うんです。このゲームを初めて見たとき、まずボクが欲しいと思ったので、そういう人たちに、もう一度N64を引っ張り出させる、きっかけを作

れるソフトになるんじゃないかなと…。そこでトレジャーさんから頂いた設定には手を加えず、あえて高年齢向けの雰囲気のある作品にしました。とはいえ、ボタンのひとつの効果から全体のテンポの良さや難易度まで、やっぱり任天堂のゲームだなと思えるような作品に仕上がっているんで、十分満足してもらえんと思います。

前川 : それでいてうちのテイストもしっかり出ているので、トレジャーっぽいけど、任天堂っぽさもある、豪華な(笑) 作品ではないでしょうか。

N64のコントローラだから実現できたゲームシステム

——アクションゲームにもいろいろありますが、なぜキャラと照準を動かして、敵を倒していくという、ガンシューティングタイプのアクションにされたのですか?

前川 : 昔から3Dのアクションゲームを作りたいって思ってたんですよ。でも、RPGのように、3Dにすればすごく臨場感も増し、かつゲーム性も成り立っていいんですけど、アクションゲームって3Dにすると、どうしても敵との位置関係とか、ゲーム性が散漫になってしまうんです。しかし、ガンシューティングって、見た目は3Dなんですけど、照準を動かす操作などは全部2D。システムは2Dなのに、3Dとしてゲームが成り立っているんです。つまり、ガンシューティングのシステムを応用すれば、

ゲーム性が散漫にならない3Dの作品が作れるんです。

——操作系やシステムがN64のコントローラにとってもマッチしていますよね。

前川 : じつはゲームを3Dにしようと思ったのは、N64のコントローラを見て思いついたところもあるんですよ。操作系もコントローラに合わせて設定しましたし、レフトポジション、ライトポジションというんな持ち方があるのも理由のひとつでした。N64のコントローラがこういった形だから、ああいうゲームシステムになったと言っても過言じゃないですね。

難易度を下げるのではなく遊びやすさを向上させる

——ゲームの難易度調整が難しかったのでは?

山上 : やっぱり買っていたんだけど、最後までいけないということじゃ、お客さんに対して失礼ということ、最低でも買っていた人の8割以上が最後までいけるように難易度を調節しました。とはいえ、トレジャーさんにも、「アクションゲームは歯応えがなくちゃ!!」というポリシーがありました。難易度のことで何度か衝突したことがありました。が、何か月もかけてやり取りしながら調整しているうちに、お互いの妥協点が見つかり、最終的に多くの人々に遊んでもらえるような難易度に落ち着きました。

前川 : 難易度を下げたというよりは、遊びやすくなったというほうがいいかもしれませんね。やっぱりそのあたりに関しては、任天堂さんは非常に慣れているなといった感じで、最初にくらべるとものすごく遊びやすくなっているんです。私自身も楽しんで遊べるんですよ!! 今までは「難易度を下げたら、おもしろくないよね」みたいな部

分が結構あったんですけど、今回「いやそうではないな」と思い知らされましたね(笑)。

原田 : 難易度を下げるっていうと、すぐに敵の数を減らすとか、攻撃力を落とすというのを考えるんですが、そうではなくて、敵の攻撃の命中率を下げるようにするんです。つまり、攻撃してくるんだけど、ジッとしてたら当たらない。なにかすごく攻撃をされているんだけど、なんとかクリアできたぞ。というように、当たらない弾をうまく使ってくださいと、つねにトレジャーさんをお願いしていました。そのあたりを忠実にやっていただいたので、簡単だけど楽しいという感覚を味わってもらえるゲームになったと思います。

アクションゲームとは思えない濃厚な物語

——ストーリーが複雑ですね。

山上 : 私たちも最初プレイした時は、ちんぷんかんぷんで…。数回プレイしていると、ようやく全体がおぼろげながら見えてくるんですが、それでもすごく謎が多くて…。それで、任天堂側からある程度ストーリーをわかりやすくしてほしいとお願いをしたんですが、どうも物語を考えられた方の中で、物語がガッチリできあがっているらしく、ゆずれない点があるということだったんです。とはいえ、やはり少しでもユーザーの方が理解できるようにストーリーにしたということで、物語を作られた方のポリシーは崩さない範囲で修正を加えていただきました。最終的にプレイすればするほど、物語がじわりじわりわかってくるように、うまくまとまったんじゃないでしょうか。

前川 : ただ、基本的にアクションゲームなので、100%シナリオがわからなくてもいいとは思って

すよ。1回遊んでちょっと謎が残ったほうが、何回も遊んでもらえますし。

——物語を理解するうえで、ここを見ておくといいいよということがあったら。

原田 : 全部見ないとだめなんですけど、登場人物の名前はきちんと把握しておきたいところですね。物語中に、コイツ誰だっけと思ってるようでは、やっぱり…(笑)。

山上 : 特にラダン、レダ、それからカチュア、この3人の出てくる順番と何者なのかを、ちゃんと把握できれば、ストーリーへの理解は非常に早いと思いますよ。

——セリフがすべて英語になっていますが、狙いは?

前川 : ディレクターの頭の中には最初から海外のゲームっぽくしたいという意識があったのと、あと、このゲームに日本語の音声はマッチしないだろう、というだけで、特に「映画表現にするんだ!」といった演劇的な狙いはありませんね。

——声は日本の方が?

山上 : 音声にはかなりのこだわりがあったんで、アメリカのプロの声優を使っています。セリフなども、細かいニュアンスの違いを表現したいとのことでしたので、セリフの英訳をいただいていた、こっちでチェック、英訳をいただいていた…と、何度もチェックしたりして、本当に手間かけましたね。

——最後になりますが、続編の予定は?

前川 : ……ご想像におまかせします。まあ、開発スタッフとしては続編を作る意志はありますが、ビジネスにならなければ、作れないわけで、やはり本作がそれなりに売ってくれないと。続編のためにも、みなさん買ってください(笑)。

——今日はどうもありがとうございました。



前川 正人
↑トレジャー代表取締役。『罪と罰』プロデューサーとして制作を後押しした。



原田 貴裕
↑任天堂・開発一部。プロデューサー。代表作に『ポケモン』シリーズがある。



山上 仁志
↑任天堂・開発一部。プロデューサー。代表作に『パネルでポン』など。

電撃 攻略王 Dengeki

罪と罰 地球の継承者 完全攻略ガイドブック

STAFF

Director

電撃NINTENDO64編集部

Writers

井口淳也 松崎豊

Designer

田代浩二郎 石戸谷和彦 (東海創芸) 今村優子 (東海創芸)

DTP

有限会社東海創芸

THANKS TO

山上 仁志 (任天堂株式会社) 萩島 光明 (任天堂株式会社)

武久 豊 (任天堂株式会社)

前川 正人 (株式会社トレジャー) 菅波 秀幸 (株式会社トレジャー)

鈴木 康士 (株式会社トレジャー)

■発行 2000年12月30日 初版発行

■発行人

塚田 正晃

■編集人

長谷川 真

■発行所

株式会社メディアワークス

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館

TEL.03-5281-5211 (編集)

■発売元

株式会社角川書店

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

TEL.03-3238-8605 (営業)

■印刷所

大日本印刷株式会社

■装丁

株式会社アイノグラフィックス

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。

定価はカバーに表示しております。

©2000 Nintendo

NINTENDO64 および振動パックは任天堂の商標です。

Printed in Japan

ISBN4-8402-1667-3 C9476 雑誌 64882-57

本書の全部または一部を無断で複写 (コピー) することは、

著作権法上の例外を除き、禁じられています。

本書からの複製を希望される場合は、日本複写権センター (03-3401-2382) にご連絡ください。

※本書の内容 (攻略法など) に関する電話でのお問い合わせは、

一切受け付けておりません。ご了承願います。





SIN and PUNISHMENT



9784840216678



1929476009807

ISBN4-8402-1667-3

C9476 ¥980E